CLUB HNOSTAR MSX

Nº12 - JULIO 1992 - 2º ÉPOCA - 400 pts

En este número...

Nº 12 – Julio 1992

COLABORADORES
Javier Dorado Romero
Antonio Plaza de Diego
Angel Carmona Moreno
Angel Soria Herce
Juan Modesto del Río
José María Pacheco
Alberto Luis Martín
José A. Saco Muiño
Oscar Centelles López
Pablo Pérez García
Fco. Javier Torreblanca
Raúl Chicón Pérez
Antonio Mesa Gómez
Fernando Bleda López
Albert Solé Jerez
David Gutiérrez Rubio
Josep Sumoy i Palou

REDACCION
Jesús Tarela
Angel L. Tarela
Alvaro Tarela D.
Jon Navarro

DISEÑO Y COMPOSICION
Jesús Tarela
Jon Navarro

MAQUETACION
Jon Navarro

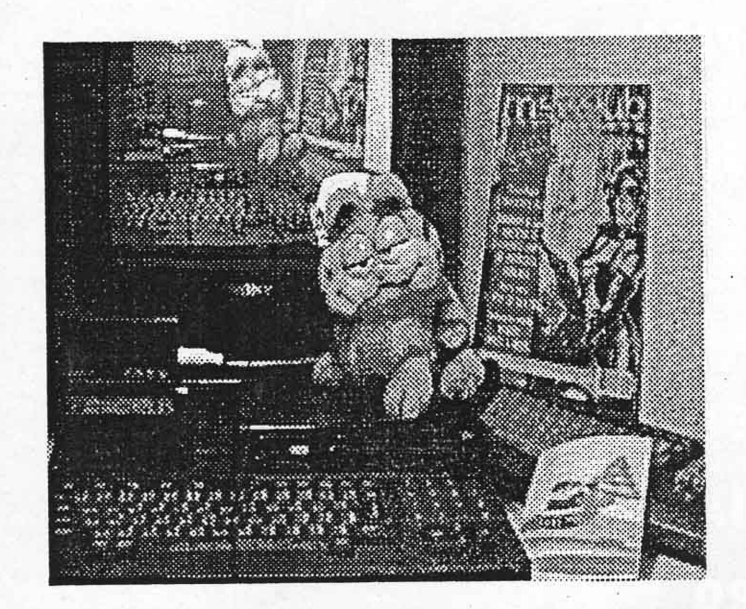
IMPRESION
Jon Navarro

ENCUADERNACION
CLUB HNOSTAR

JEFE ADMINISTRACION
Jesús Tarela

DIRECCION, ADMINISTRACION, REDACCION Y PUBLICIDAD

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15080 SANTIAGO DE COMPOSTELA
☎ (981) 80 72 93





EDITORIAL

¿Dónde se han metido los usuarios de nuestros queridos MSX?. Desde hace unos cuantos meses, venimos experimentando una situación... ¿extraña?. La verdad es que no sabemos cómo definirla, pero el caso es que parece que estamos ante una crisis (¿otra?) del MSX. Parece que con la desaparición de MSX-CLUB muchos usuarios han abandonado sus máquinas. El fanzine de Ramón Casillas, NIHONGO, que parecía el único capaz de sustituir a la MSX-CLUB, también se va a dejar de publicar porque los usuarios no lo compran. Parece que todos quieren vender sus MSX para comprarse un PC o una video-consola. Ante este panorama aparentemente desesperanzador, una revista, HNOSTAR (claro, tenía que ser) se está esforzando, como siempre lo ha hecho, para impedir la desaparición del MSX. Fuimos el primer club en España en editar una revista de calidad y todavía, después de casi tres años, seguimos con todos vosotros. Y no os preocupéis porque no tenemos pensado abandonaros, y para demostrarlo, os hemos preparado este número 12 lleno de sorpresas. Teneis la primera parte de la solución completa al XAK, THE TOWER OF GAZZEL, además del XYZ, STAR VIRGIN y MALAYA TREASURE. También inclufmos con la revista el suplemento en disco, repleto de gráficos, digitalizaciones, animaciones, programas, música... como si de un fanzine en disco se tratase.

Y os estamos preparando un número 13 para el que tendremos nuevas colaboraciones, pero ese ya es otro cantar... Ahora, a disfrutar con este número y con el disco. Por cierto, que paseis unas felices vacaciones.

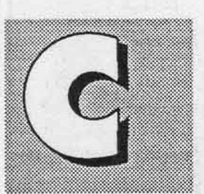
La Redacción



Cómo Terminar...

Si en el anterior número de nuestra revista os dábamos a conocer la solución completa del FRAY, esta vez lo haremos del XAK, THE TOWER OF GAZZEL del que podríamos decir que es la cuarta parte del conocido XAK, después de los títulos XAK, XAK 2, FRAY y este último, que os vamos a comentar.





Como la solución completa del juego ocupa mucho espacio y no es plan de ocupar toda la revista con un sólo juego, hemos optado por hacerlo en dos partes. En este número encontraréis la solución completa hasta llegar al piso 3 del juego. (Creo que el juego tiene, en total, unos siete pisos).

Para que no hubiera ningún tipo de problema, he redactado el texto lo más claramente posible y haciendo siempre referencia a los mapas, por lo que no creo que haya pérdida.

Teclas

Los cursores son para movernos. Con la [X] saltamos y con la [C] usaremos la espada para matar a los enemigos. Con [CAPS] activaremos el **SEE-TROUGH**, es decir, que mientras esté activado podremos ver a nuestro personaje y a los enemigos, aunque estén detrás de un muro. Con la tecla [KANJI] (para los MSX 2+ y Turbo R) o [CODE] (en todos los MSX 2) activamos el **FORCESHOT**, que nos permite disparar bolas de fuego con la tecla [C]. Pero el **FORCESHOT** se gasta y la barra horizontal marcada con la tecla P nos marca el grado de desgaste. (Estos marcadores están en la parte inferior derecha de la pantalla).

Las teclas de función se usan igual que en los anteriores **XAK**. Así, tenemos: **F1-LOAD MENU**. Para cargar situaciones. **F2-STAT/EQU.** Nos muestra el estado del personaje y, en un pequeño espacio tenemos los **GAUNTLET** (guantes), que podemos seleccionar y nos aumentan el poder de defensa y ataque.

• **ITEM A**. Para usar objetos para cargar energía o transportadores.

• **ITEM B**. Estos objetos tienen usos variados.

Por cierto, los objetos de eligen con la [C] y con [X] salimos del menú.

• **SUPPORT**. Nos muestra una foto de nuestro acompañante.

• **BOSS MODE**. Para borrar situaciones.

• **EXIT**. Salimos del menú.

• **F3-ITEMS**. Es para acceder más rápidamente al menú de los ITEMS.

• **F4-SPEED**. Regula la velocidad del juego del 1 al 5.

• **F5-BGM** y **SOUNDS**. podemos seleccionar una de las 31 BGM del juego o uno de los 26 sonidos. También podemos desconectar la melodía de fondo que suena durante todo el juego

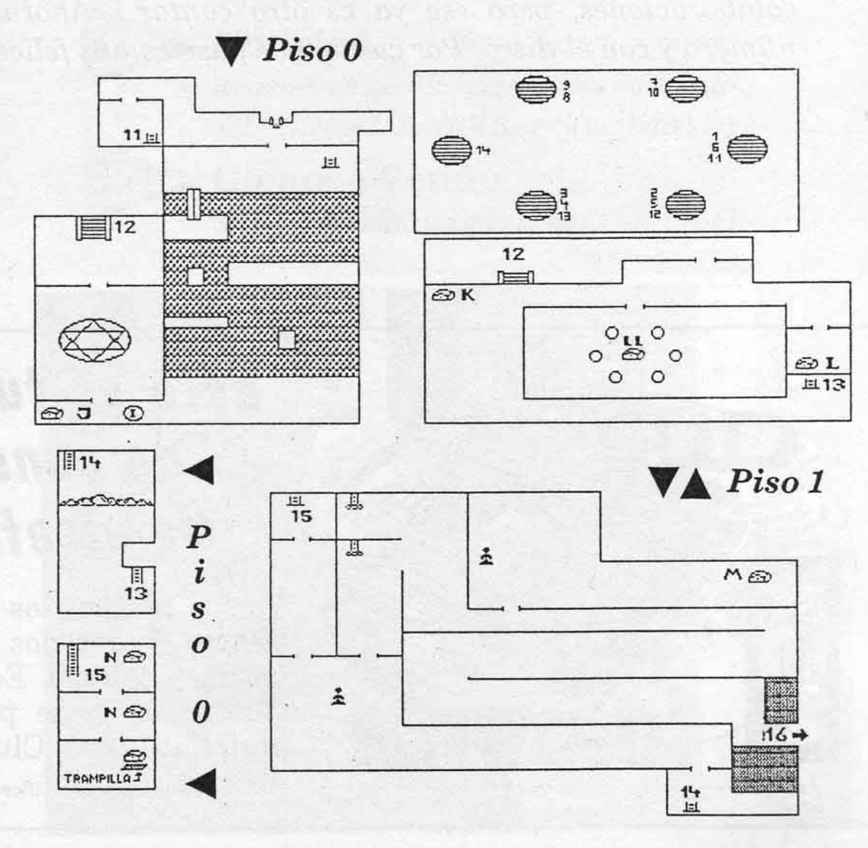
El Juego

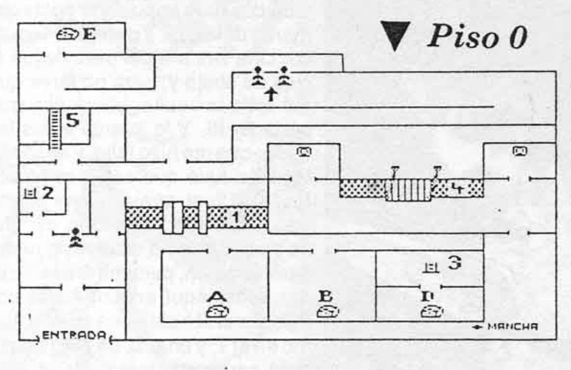


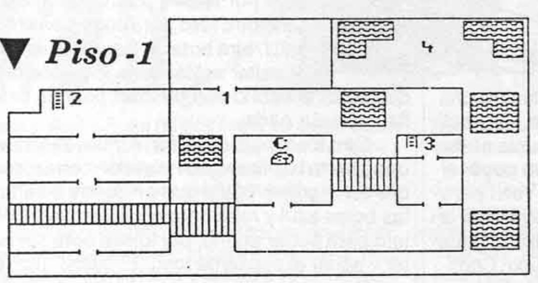
El juego está formado por cuatro discos. Si encendemos el ordenador con el disco 1 veremos la asombrosa presentación del juego. Si lo hacemos con el disco 2, veremos las CABIN TIMES, unas auténticas noticias de televisión (presentadora incluida) con mucha información sobre MICRO CABIN. (Lo malo es que está en japonés.)

Y, por fin, para jugar podemos meter el disco 3 ó 4. Si tenemos alguna situación grabada, seleccionaremos DISK (con la tecla [C]) y para empezar desde el principio, lo que vamos a hacer ahora, seleccionaremos la última opción.

No sé cómo ni porqué aparecí en un bosque, que me recordaba a mi anterior aventura (XAK 2). Me acompañaba FRAY. Sólo se me ocurrió ir hacia arriba y... ¡sorpresa!, tres amigos me estaban esperando. Allí hablé con Pixie, una especie de hada, con un mago con un













largo sombrero que me dijo se llamaba HORN y una hechicera que me dijo que me ayudaría en cualquier momento.

Después de esta charla fui hacia Pixie para elegirla como acompañante. Tenía ganas de pasar aquella larga puerta y así lo hice. Estaba en un largo pasillo y unas bolas pegajosas me querían eliminar pero gracias a mi espada les hice frente.

Subí y una estatua me despertó la curiosidad. Me acerqué a ella y me dio unos mensajes en japonés que no los entendí. Pero la culpa es mía, pensé, por meterme en estos juegos japoneses sin un diccionario de bolsillo. Cogí la puerta de la derecha y pasé con cierto temor por encima de unos tablones. Fui a la derecha donde había dos cofres que señalé en mi mapa particular con A y B, donde cogí una bola roja y una especie de losa escrita. Retrocedí para tirarme por el agujero que había en las tablas y caí en el piso -1 (el sótano). Subí por una escalera a la que denominé 3 para coger una bola azul en el cofre D. Subí al piso superior por la escalera 2 y pasé de nuevo por delante de aquella estatua, para dirigirme hacia una gran puerta, pero antes de llegar Pixie me advirtió de que había restos de sangre en una pared y la examiné. Aquello era muy extraño y, con cierto temor, me dirigí a la gran puerta pero estaba levantada y debía bajarla. Unas puertas a ambos lados de la puerta me parecían sospechosas por lo que fui a la de la izquierda donde había un aparato en la pared con un agujero. (Parecía el lugar idóneo para colocar una bola). Saqué de mi saco una bola azul y la metí en el agujero y quise usar mi espada (pulsar la [C] para colocar la bola en cada agujero) con lo que sonó un extraño sonido. Salí de aquella habitación y fui a la puerta de la derecha y repetí la operación pero, esta vez, con la bola roja, que era la que me quedaba. Y, al salir, la puerta se abrió ante mis ojos. Pero Pixie, mi acompañante, no me parecía la idónea para continuar mi aventura. (Pulsar [F3]). Cogí una especie de tubo de ensayo con alas que era un transportador y lo seleccioné. (Salir del menú con [X] y después pulsar la barra [SPACE] en el juego.) El transportador me preguntó si me quería transportar y respondí YES (Por fin algo es inteligible, aunque sea en inglés) con lo que Pixie y yo llegamos por arte de magia a la puerta del principio donde estaban mis amigos.

Me dirigí hacia HORN, el del sombrero grande para que me acompañara. Después fui a la hechicera de la izquierda y me preguntó si quería que me curase de las heridas y, claro, le respondí YES. Después me preguntó si quería grabar y le dije que sí. Después seleccioné DISK y, a continuación DATA 1. Tenemos que insertar un disco previamente formateado para grabar la situación. Al final metí el disco 3 para seguir con el juego.

Como ya tenía a Horn de acompañante, hice de nuevo todo el recorrido de antes hasta la puerta grande. Fui por un camino hasta llegar a dos estatuas y, por un pasadizo secreto que estaba entre las dos estatuas. Me metí y llegué a una habitación pero sólo saltando podía avanzar hasta el cofre E porque el suelo se movía bajo mis pies. Salí de aquel lugar por el pasadizo de las estatuas y bajé para subir por la escalera 5 que me llevó a un lugar todo rojo. Una puerta me impedía el paso pero me acordé que en el cofre E acababa de coger una llave y la usé, con lo que la puerta se abrió. Otro cofre (F) me dio una botella con un brebaje que, cuando lo bebía, me cargaba toda la energía.

Bajé por la puerta 6 y crucé por unas tablas a modo de puente para coger unos guantes en el cofre G. Como no tenía otra salida me lancé al vacío por el agujero de la izquierda, que señalé en mi plano con un 8. Aparecí en una habitación vacía y fui a la derecha para abrir una puerta y subí por la escalera 7. Volví otra vez a las tablas y me tiré por el agujero 9 y caí en una sala con una escalera por la que subí, para llegar a otro lugar en el que, a la derecha, encontré en cofre (H) que me proporcionó una llave. Bajé por la escalera 10 y rodeé toda la habitación hasta que llegué a un cofre (I) que me dio otro guante. Recordé que alguien me había advertido que NO debía poner los guantes negros porque eran malignos y no podría usar mi espada. Llegados a este momento creí oportuno usar el transportador para volver al principio y reponer energía y grabar. Además, la hechicera me podía quitar el guante negro por si lo tenía puesto. Aproveché para volver a coger a Pixie para acompañarme.

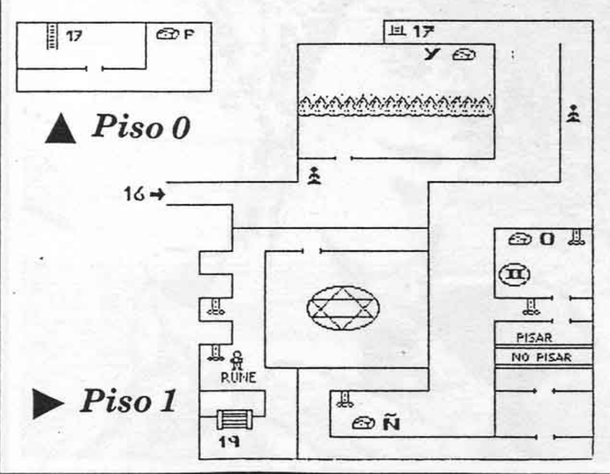
Seguidamente hice de nuevo el recorrido para volver al lugar donde estaba. El recorrido, resumiendo fue así: Pasé por la puerta grande, subí la escalera 5, después bajé la 6 y la 7 hasta llegar a la 11. En este lugar había una puerta que se abre con la llave . Abierta la puerta subí la escalera 11 y a la derecha, en un pasillo encontré un candelabro. Seleccioné la losa escrita (que había encontrado en el baúl B) y se abrió la puerta de abajo. Pasé y ahora tenía que bajar saltando por unas plataformas. No tenía mucho miedo porque sabía que, si me caía, llegaba a la planta de abajo y

XAK. SIMBOLOS DEL MAPA

En los cofres os podeis encontrar estos objetos:

- A BOLA ROJA
- B LOSA ESCRITA
- C BOTELLA QUE RECARGA VIDA
- D BOLA AZUL
- E LLAVE
- F BOTELLA DE VIDA
- G GUANTE 2
- H LLAVE
- I GUANTE 3
- J TRANSPORTADOR I
- K PERGAMINO
- L BOTELLA
- LL ANILLO
- M MITAD DE UN PERGAMINO
- N BOTELLAS
- Ñ NO SE COGE
- O TRANSPORTADOR II
- P BOTELLA
- Q TRANSPORTADOR III
- R BOTELLA
- S PERGAMINO
- T BOTELLA
- U BOTELLA
- V TRANSPORTADOR IV
- W GUANTE 4
- X LAGARTIJA DISECADA
- Y MITAD DEL OTRO PERGAMINO y LLAVE
- Z TRAMPILLA (A la puerta con agua)
- A1 BOTELLA
- B1 BOTELLA
- C1 BOTELLA
- D1 TRANSPORTADOR V
- E1 ESTATUA

Los cofres que tienen al lado una calavera son los que restan energía si nos acercamos a ellos y no contienen objetos.



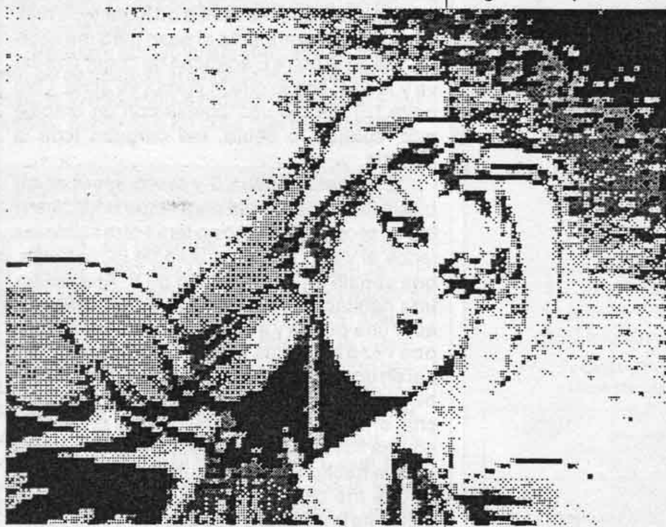


sólo tenía que saltar unos charcos y subir una escalera que me llevaba otra vez al principio, para intentar saltar de nuevo.

Al llegar encontré a la izquierda un cofre que me dio un espejo que, en realidad, era el primer transportador. Se usaba igual que el que ya tenía, pero me llevaba hasta el lugar que señalé en el plano con I. En la puerta de arriba me esperaba el primer enemigo. Entré...

El enemigo era un hombre feo que me lanzaba unos boomerangs mortales. Activé el FORCESHOT para acabar antes. Sudé bastante para terminar con él. Subí por la puerta de arriba que me condujo a una gran escalinata para llegar, por fin, al piso 1. Qué bonito, todo de rojo. A la derecha encontré el cofre L que me proporcionó otro botellín de vida. Por cierto, tuve que seleccionar a FRAY como compañera, ya que era la única que me podía ayudar. Bueno, pues fue a la salida con el transportador (el que tiene alas) y volví con el I, que me llevó al marcado en el mapa. Subí de nuevo la escalinata 12 y ahora fui por la izquierda para,en el baúl K, obtener un pergamino. Volví a la derecha y bajé por una puerta que me llevó a una misteriosa habitación donde había seis columnas rodeando un cofre. Cogí el cofre (LL) que tenía un anillo y, de repente, una barrera de fuego me impedía el paso. Pero al tocar las columnas me preguntaba algo en japonés a lo que había que responder YES. El "truco" consiste en saber el orden en el que contestar YES. Gracias a la ayuda "divina" de mi amigo Angel Carmona pude saber el orden correcto y, para no olvidarme, lo dejé escrito en el plano. Salí de allí y rodee toda la sala para bajar por la escalera 13. Unas piedras me cortaban el paso pero, gracias a la ayuda de FRAY, que me despejó el paso, pude pasar. Otras escaleras me condujeron al otro piso.





Otra estatua me recibió y me dio otro de aquellos mensajes. Elegí el camino de la izquierda y bajé la escalera 15 para recoger botellas de vida en dos baules. El último era una trampa que me llevaba a un lugar del piso 0 que señalé en el mapa con una estrella. Pero yo fui listo y no me dejé caer en la trampa. Subí la escalera 15. Volví al lugar de la estatua para, esta vez, ir por el lugar de la derecha, donde había otra estatua y también el baúl M que contenía la mitad de un pergamino. Bajé por una especie de laberinto hasta llegar al 16.

Seguí mi camino y encontré otra estatua y, al lado de ella, una puerta que conducía a una habitación con una barrera de fuego. Pero salí de allí porque no hacía nada. Fui hacia arriba para bajar por las escaleras 17 para coger el cofre P que contenía otra botella. Volví para subir por las escaleras y elegí el camino de la derecha hacia abajo. Encontré otra estatua que me dio un amuleto o algo parecido. Continué bajando y pasé por un pasillo de la derecha y subí a la habitación para, en el cofre O, coger el segundo transportador. (Al seleccionarlo me transportaba hasta este lugar.) Bajé y llegué a una sala con dos especie de tablas en el suelo. Pisé la primera y un muro secreto se abrió. Y para que no se me cerrara pegué un salto para no pisar la segunda, que era la que cerraba el muro.

Seguí por el único camino posible hasta llegar a una puerta, la entrada para luchar con el segundo enemigo, una mujer con alas, que me recordaba a otro parecido que había en la aventura realizada por mi compañera Fray. Después de acabar con él fui por la puerta y bajé por el pasillo de la izquierda, donde encontré a Rune, un guerrero herido al que ayudé a levantarse. Tras una larga conversación lo llevamos a la salida para reunirse con nuestros amigos. Aproveché para grabar y llenar la energía. Usé el transportador II para volver al sitio de antes y, después de hacer el recorrido de antes, subí al piso 2 por unas anchas escaleras (19). Hacia la derecha y arriba encontré otro baúl (Q) que contenía el transportador III. Cogí el segundo camino a la izquierda donde había una mujer que me disparaba y yo hice lo mismo para destruírla. Después salí de esa sala y tenía dos caminos posibles para llegar hasta arriba. O saltaba a contra corriente un sólo agujero, o saltaba dos pero impulsado por la corriente del agua. Yo elegí el segundo. Una vez me caí pero llegué al piso de abajo y, para no tener que dar toda la vuelta, utilicé el transportador III. Y lo intenté todas las veces que me hizo falta, y después también tuve que saltar otros dos fosos. Al final, atravesé una puerta y en una ancha habitación, inundada de agua como en el resto, unos barriles caían, pero me fue fácil esquivarlos. Aquí encontré tres cofres. En el R había una botella, como en el T, y en el S, un pergamino. Bajé por la otra puerta de abajo y salté otro foso para coger, en el cofre U, otra botella. Pero si te es difícil saltar estos fosos, no hace falta que cojas el baúl U porque total, por una botella, no pasa nada.

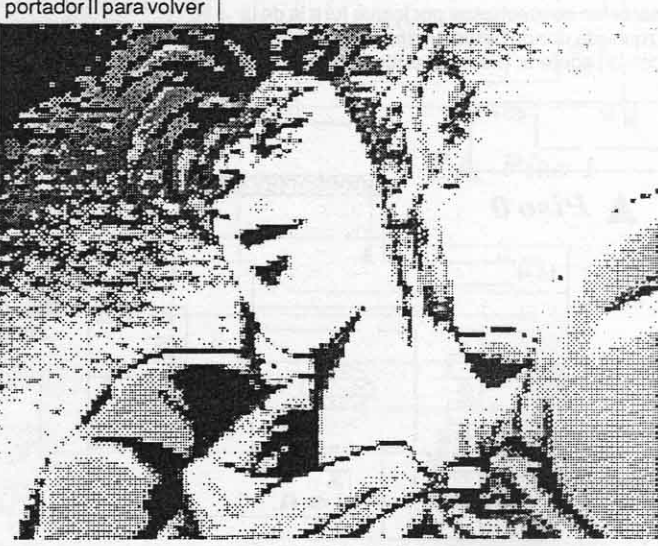
Otro foso me tocó saltar. Arriba, tras pasar una puerta había un gran portalón con un cuadro con agujero (igual que en donde metimos las bolas azul y roja) pero no tenía ningún objeto para poder abrirlo, por lo que opté por bajar y saltar el siguiente foso. El último, por fin.

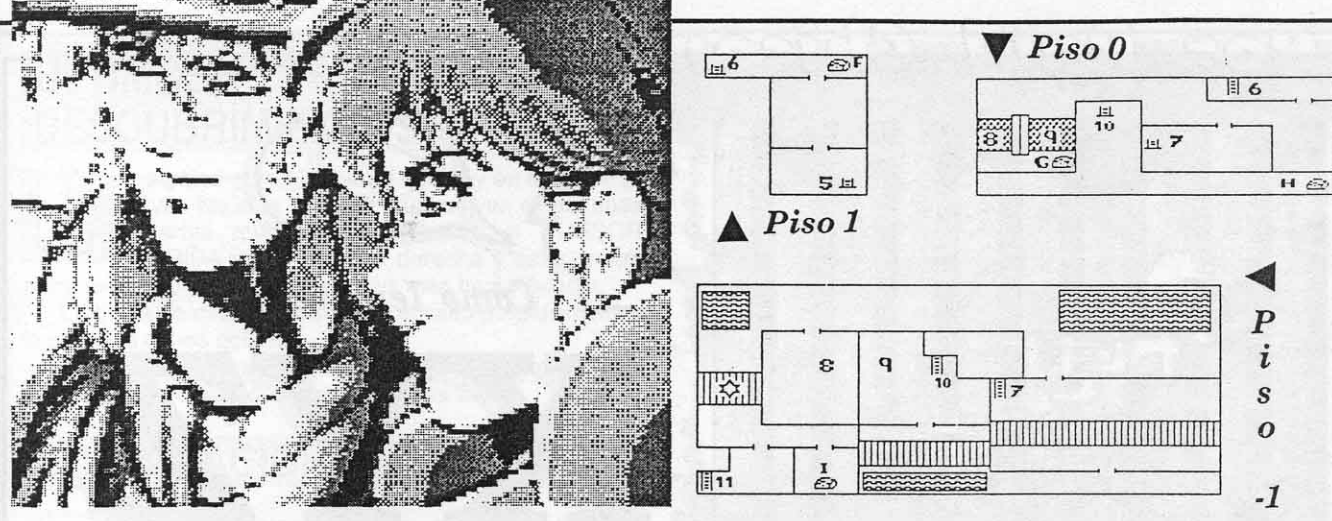
Hacia abajo tuve que atravesar rápidamente por cuatro puertas y lo hice a gran velocidad porque los muros se cerraban muy pronto. Llegué vivo hasta abajo. Ante mí había una gran catarata. Subí a la cumbre saltando por las plataformas y allí el cofre V me dio el cuarto transportador.

Bajé (para hacerlo antes me tiré sin saltar de plataforma en plataforma) y fui por la tercera puerta empezando por la izquierda (25) y caí en una habitación. Utilicé la llave para abrir la puerta y encontré un cofre del que cogí una especie de estatuilla. A la derecha me tiré por un foso para caer en la entrada del castillo. Utilicé el transportador IV para volver a las cataratas y, una vez llegado, me volví a tirar. Allí abajo miré por la izquierda y encontré tres cabezas de piedra que me causaron una gran curiosidad. Pero sólo me interesó la tercera,empezando por la izquierda. Al tocarla, me dio un mensaje. Yo respondí YES y esto me permitió entrar por un pasadizo secreto que conducía a un largo pasillo.

(Si al tocar la cabeza ésta no pregunta nada y no abre el pasadizo secreto, lo que puedes hacer es hablar con la estatua y responderle YES. Te quitará la energía pero la llenas con la botella. Después ya puedes ir a la cabeza de piedra.)

Antes de entrar, me acordé que era mejor cambiar de personaje y así lo hice. Cogí el transportador y fui al principio. Cargué vida,





grabé y elegí a Rune (al que había conocido antes) como compañero. Y con el transportador IV llegué a las cataratas. Me tiré por ellas para llegar antes abajo y entré por el hueco que me había hecho la cabeza de piedra.

Subí por un pasillo estrecho donde, en el fondo, una piedra obstaculizaba el paso a una puerta. Pero gracias al poder de Rune y la magia de un pergamino, pude hacer desaparecer la piedra. Atravesé la puerta y allí me esperaba un enorme enemigo: un escorpión. Sus grandes tenazas me asustaban. Pero nada más empezar a luchar subí a la esquina superior de la izquierda, y descubrí que el escorpión no llegaba hasta donde yo estaba. Y cuando el monstruo iba hacia la derecha, yo bajaba y le disparaba bolas de fuego sobre la tenaza. Cuando se la destruí, fui a la derecha y repetí la operación. Al final le destruí el cuerpo del mismo modo.

Como yo soy un excelente guerrero, pronto lo destruí. Subí la puerta y cogí en el cofre X una lagartija disecada (o algo por el estilo). Después cogí un guante en el baúl W que puse en el momento. Fui a la derecha y, en una especie de jaula, una niña estaba encerrada. Le dije que pronto la rescataría y así lo hice.

Entré por una puerta que estaba al lado del cofre W y subí hasta encontrarme con otro enemigo: una mujer con alas, que era la que tenía encerrada a la niña. Con una buena dosis de mis disparos la eliminé y se desvaneció en el agua. Entonces vino la niña, ya liberada, a nuestro encuentro y, felices y contentos, fuimos a la entrada del castillo, con todos nuestros amigos. Ella nos explicó su triste historia y la dejamos en compañía de mis amigos. Usé el cuarto transportador que me llevó hasta el lugar señalado por IV e hice el recorrido hasta donde acababa de matar al enemigo.

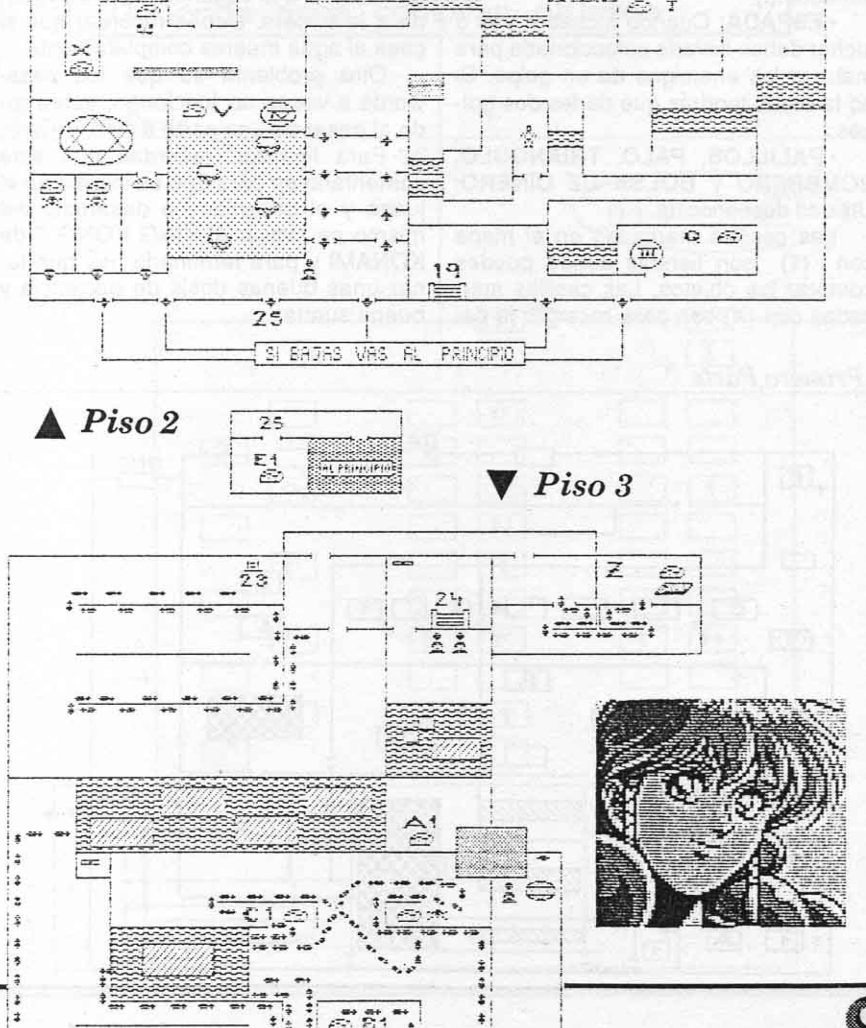
En esa habitación, en la parte superior, había una serie de estatuas y, entre la segunda y tercera, empezando a contar por la izquierda, había un pasadizo que conducía a las escaleras 23. Las subí y llegué al tercer piso. Aunque parecía que no había ninguna complicación, no era así, porque el suelo se movía y había que saber el buen camino para pode salir. Yo fui listo y marqué en el mapa (los dibujos de pisadas) el lugar por donde hay que ir hasta llegar al cofre Z, que abre una trampilla por la que hay que caer. Me tiré por la trampilla y llegué al piso de abajo, y me encontraba situado detrás que aquel gran portalón. En la pared había un interruptor que accioné tocándolo y que abrió el gran portalón. Entonces sonó un gran estruendo y el agua empezó a correr por el piso. Me dejé arrastrar por la corriente, caí por un foso y llegué al la habitación donde antes había una barrera de fuego, pero ésta había sido extinguida por el agua. En la parte superior de la habitación encontré un cofre (Y) en el que cogí la otra mitad del pergamino y una llave. Lo que hice a continuación fue utilizar el transportador para llegar hasta IV y así ir de nuevo al lugar donde matara al enemigo (donde estaban las estatuas). A la derecha de esa habitación encontré un hueco por el que me metí y que me condujo a una gran escalinata (24) que me llevó al tercer piso. Bajé y había dos estatuas pero no me dieron ningún mensaje. Seguí bajando hasta un gran foso. Salté hasta la segunda plataforma y desde allí a otra plataforma invisible. Parecía que me iba a caer al vacío, pero había una plataforma invisible. Y desde ese lugar, salté hacia a abajo para llegar al cofre A1 que tenía otra botella. A continuación fui hacia la izquierda. Para pasar el charco tuve que esperar unos segundos para poder ver el reflejo de unas plataformas de cristal que se volvían de nuevo invisibles. Después aparecí de nuevo en el piso que se movía por lo que tuve que marcar el camino en el mapa. Salté de nuevo otro charco por medio de una plataforma invisible.

Seguidamente, fui hacia el cofre B1 por el camino señalado, para coger otra botella. Después cogí el C1.(Por cierto, había otro cofre pero era maligno y restaba la vida. Lo señalé en el mapa con una calavera). Y, por último cogí el D1, donde estaba el transportador V. Y arriba me esperaba otra estatua y unos restos de sangre en la pared. Un círculo en el suelo era misterioso...

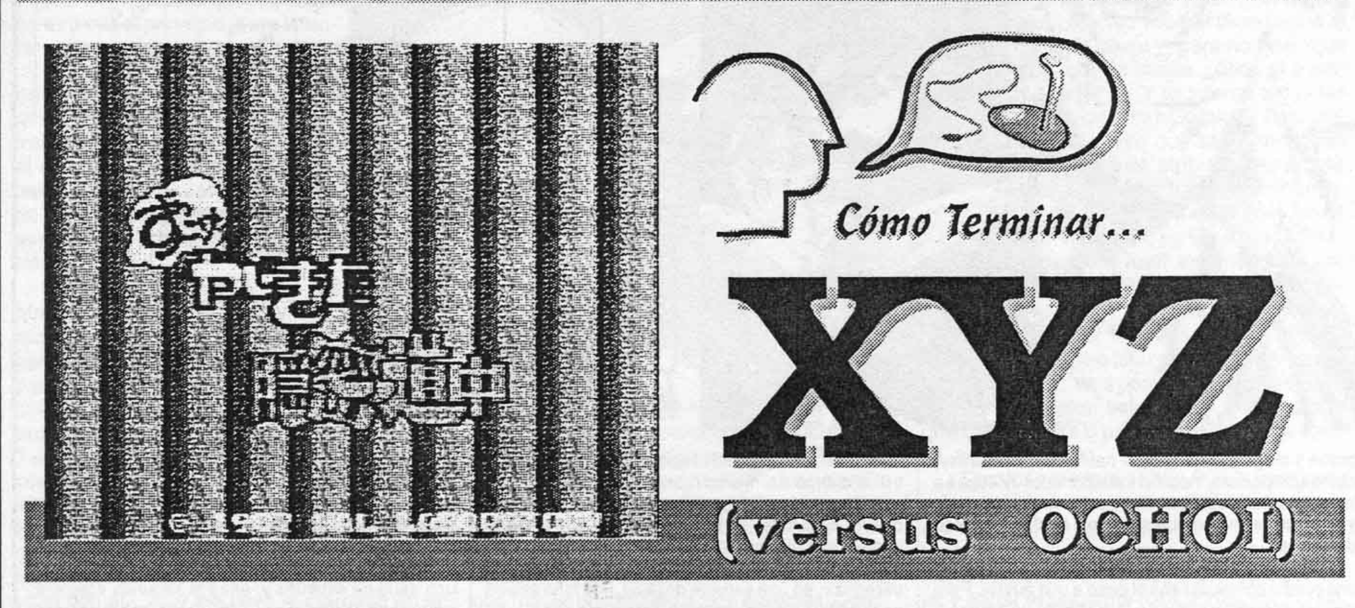
Y aquí termina la primera parte de este comentario. En el próximo número tendréis la segunda y última.

En la sección TRUCOS Y POKES encontraréis unos interesantes trucos que, seguro, os ayudarán mucho para terminar esta aventura

Alvaro T.



Por Raúl Chicón



FICHA TÉCNICA
CASA: HAL
FORMATO: (MegaROM)
VERSIONES:
128 K para todos los sistemas
128 K sólo para el F700
(La copia existente para 128k (para todos) tiene fallos y, al meter algunos passwords, se "cuelga")

EL JUEGO

En este juego de HAL eres un humilde japonés que, para ganarse la vida, transporta paquetes de casa en casa y de pueblo en pueblo (como un servicio rápido de transportes, vaya).

Este MegaRom, al más puro estilo KONAMI, tiene una adicción alta, pero hasta ahora nadie se había metido con él.

Yo he llegado hasta el tercer pueblo, o sea, la tercera parte entrando por M3.

Al llegar tienes que tener nueve pasajes.

El cuadro principal es así:

• **Personaje 1**: Habla con los personajes y salta relativamente poco.

• **Personaje 2**: Es el personaje 1 pero disfrazado con una careta. Salta el doble de alto, aunque no de largo.

• **UTIL1, UTIL2**: Los objetos seleccionados que puedes usar a la vez.

• **GOLPES**: Cuando chocas con un lobo, fantasma o chinito (segunda parte), pasas a diferentes escenarios para comenzar a luchar.

• **LOBO**: Una pantalla y dos lobos para matar

• **FANTASMA**: Dos pantallas y seis fantasmas

• **CHINITO**: Igual que los fantasmas

• **EXPERIENCIA**: Por cada personaje que matas te sube ésta.

• **VIAJES**: Cada viaje que haces te hace bajar la experiencia.

• **TARJETAS**: Desconozco su utilidad.

OBJETOS

• **PASAJE**: Para abrir las puertas. (M)

• **LLAVE**: Para abrir las puertas con candado.(.)

• **ESPADA**: Cuando luchas o vas a luchar debes llevarla seleccionada para matar a los enemigos de un golpe. Si no la llevas tendrás que darles dos golpes.

• **PALILLOS, PALO, TRIANGULO, SOMBRERO** y **BOLSA DE DINERO**: Utilidad desconocida.

Las casillas marcadas en el mapa con (1) son tiendas donde puedes comprar los objetos. Las casillas marcadas con (X) son para recargar la capacidad del golpe.

Esto es, cada vez que un enemigo nos golpea nos decrece en 1 si es lobo y de 2 a 3 si es un fantasma o chinito.

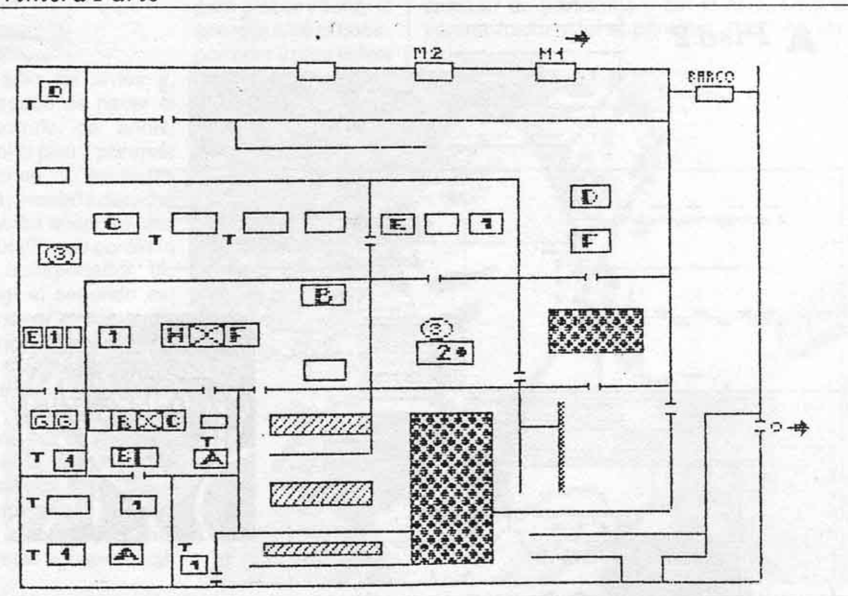
Las que contienen una letra significan que en una de ellas hay una cosa, paquete, y tienes que llevarlo a la otra por una determinada cantidad. (Ver cuadros)

Como toque final, decir que este amplio comentario se ve envuelto en la dificultad que entraña el pasar de la primera parte a la segunda y de la segunda a la tercera. Debes recordar que si caes al agua mueres completamente.

Otro problema es que los passwords a veces no funcionan, sobre todo al pasar de una parte a otra.

Para finalizar, recordad que este comentario es para que os iniciéis en el juego y el desenlace o desarrollo del mismo es similar al KING KONG 2 de KONAMI y para terminarlo hay que tener unas buenas dosis de paciencia y buena suerte.

Primera Parte



ULTIMOS DESCUBRIMIENTOS

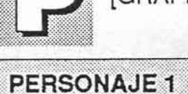
Los palos abren la puerta que hay en M4. Entras y vas hacia la derecha y te vuelven a salir unas puertas muy grandes. Pulsas el CURSOR ARRIBA y vas hacia la derecha y sales a otra parte del juego cuyo mapa tendréis más hacia delante.

La bolsa de dinero te aumenta el salto pero disminuye la potencia de los golpes.

En el primer mapa, en (2), entras y le das los triángulos tres veces con lo que obtendrás una tarjeta.

OBSERVACIONES DEL MAPA

Para acceder al cuadro principal se pulsa [GRAPH]. Este es así:

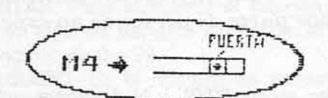


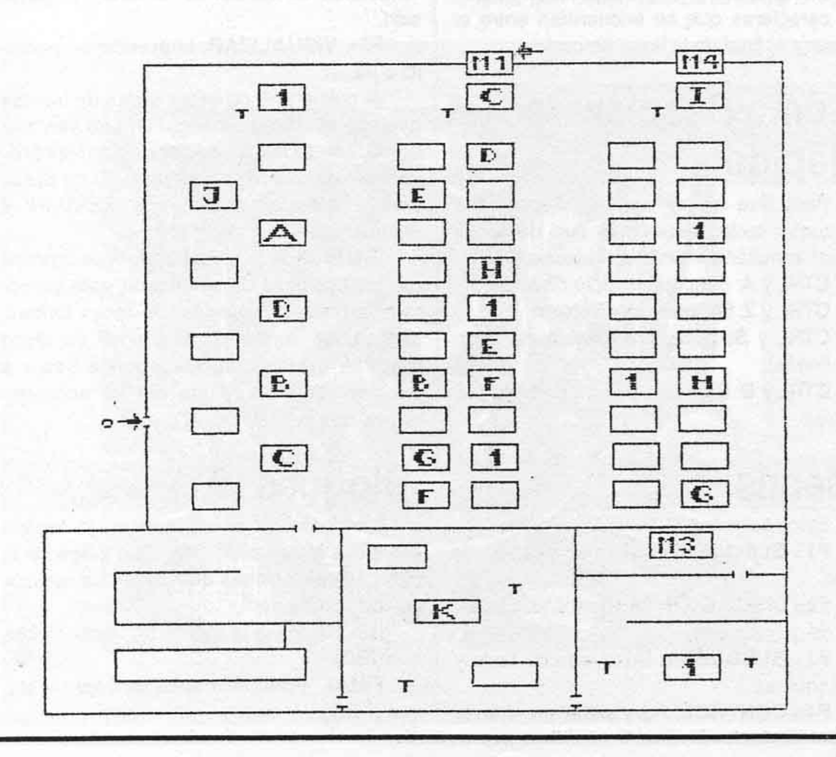
PERSONAJE 1	Palillos	UTIL 2	Triángulos	GOLPES
PERSONAJE 2	Pasaje		Sombrero	EXPERIENCIA
UTIL 1	Palo		Llave	VIAJES
	Espada		Bolsa de dinero	TARJETAS

M1→ →M12

1 CELDA nº 2. Se abre con 2 llaves
2 CELDA nº 2. Se abre con 4 llaves
☒ Recarga golpes
1 Tienda para comprar objetos

Segunda Parte





La celda 1 se abre con dos llaves.

La celda 2 se abre con cuatro llaves. En esta celda coges un pasaje y lo llevas a (3). Hay que llevarlo dos veces y te darán 70 por cada viaje.

En la casa (X) para recargar golpes, cada vez que entras te quita una moneda y te da capacidad de golpe más.

En la primera parte, estos son los significados de las letras (Primero va la letra, después el número de veces o viajes que puedes hacer con el paquete y lo último son las monedas que te dan por cada vez)

A – 2 veces	x 50
B – 1 vez	x 50
C – 2 veces	x 20
D – 5 "	x 10
E – 5 "	x 10
F – 5 "	x 10
G – 2 "	x 90

Y los de la segunda parte son:

A – 4 veces	x 10
B – 4 "	x 10
C – 5 "	x 5
D – 3 "	x 15
E – 5 "	x 10
F – 3 "	x 10
G – 3 "	x 5
H – 5 "	x 10
I – ? "	x 10
J – 2 "	x 20

Para entrar en M1 debes tener 2 pasajes. De M1 a M2 tienes que pasar por el lugar dibujado en el plano.

Raúl Chicón



Por Antonio Mesa Gómez





IDEATEXT es un procesador de textos fácil de utilizar para ordenadores personales con cassette o disquette e impresora. Permite editar y formatear textos para su copia por impresora o como fichero en cinta.

Como editor de pantalla dispone de numerosas opciones de movimiento del cursor, borrado de palabras y líneas, búsqueda y sustitución de cadenas de caracteres, definición de etiquetas y movimiento de bloques de texto.

La concepción de IDEATEXT hace que sea fácil de usar y manejar, aún por parte de personas no expertas en el proceso de textos.

Bien, esta vez no voy a comentar ningún juego, sino un procesador de textos para **MSX**. Lo podemos encontrar o bien en cartucho o bien en cassette, y se hace imprescindible para nosotros, ya que pocos son y buenos los procesadores disponibles para nuestros viejos **MSX**. En primer lugar decir que además de ser muy completo es de fácil manejo. Una vez cargado el programa o haber insertado el cartucho nos encontramos en la pantalla principal de trabajo. En ella se puede observar dos partes separadas por líneas verdes, la superior es la "ventana de textos" y la inferior la "ventana de información". La ventana de textos es la parte de la pantalla donde escribiremos, modificaremos y visualizaremos el texto.

La ventana de información, en la parte inferior, es la que indica en todo momento el estado de nuestro trabajo, en qué situación nos encontrámos, devolviendo mensajes y errores si fuera necesario. Normalmente tenemos la siguiente información:

LIN: Indica el número de línea de pantalla en que se encuentra el cursor.

COL: Es la columna de pantalla en la que se encuentra el cursor (de 1 a 29).

MEM: La memoria que queda disponible para texto (42500 caracteres como máximo en un **MSX** con 64K).

Además, en la línea inferior nos encontramos con los siguientes mensajes:

BLOQ.CINTA.BUSQ.CONT.VSLR.

Esto en el caso de no tener conectada una unidad de disco, de lo contrario el lugar de **CINTA** es sustituído por **DISCO**.

Esta línea nos indica la definición de las teclas de función de nuestros **MSX**, es decir, las funciones que podemos realizar pulsando **F1**, **F2**, **F3**, **F4** y **F5** respectivamente.

Cómo Corregir Errores

Para corregir errores disponemos de dos teclas:

DEL: Equivale a borrar el carácter sobre el cual se encuentra el cursor.

BS: Borra el carácter anterior a la posición del cursor.

Además, si pulsamos simultáneamente las teclas **CTRL** y **N** desaparecerán todos los caracteres que se encuentran entre el cursor y el final de la línea en curso.

Cómo Desplazarse Rápido

Para una mayor agilidad disponemos de cuatro teclas especiales que debemos pulsar simultáneamente con la tecla **CTRL**:

CTRL y **A**: Salto al principio de texto.

CTRL y **Z**: Salto al final del texto.

CTRL y **S**: Sube una página de texto (16 líneas).

CTRL y **B**: Baja una página de texto (16 líneas).

Menús

Estos son:

F1= BLOQUES: Gestión de bloques de texto.

F2= DISCO O CINTA: Gestión de ficheros de disco o cinta.

F3= BUSQUEDA: Búsqueda de texto y de etiquetas.

F4= CONTROL: Para situar en el texto caracteres de control de formato de impresión.

F5= VISUALIZAR: Impresión en pantalla o papel.

Al pulsar una de estas teclas de función aparece el **MENU** deseado en una ventana verde, con todas las opciones posibles precedidas de una letra o número. Si no deseamos continuar pulsaremos **RETURN** y desapareceremos del **MENU**.

El **MENU** de la tecla **F2** siempre contendrá las opciones de cinta si no está conectada la unidad de discos. De todas formas, si tenemos conectada la unidad de disco hay una opción que nos permite pasar a opciones de cinta, y una vez allí encontraremos otra para volver al disco.

Bloques (F1)

Un bloque es un trozo de texto situado entre dos marcas, una de inicio y otra de final. Las operaciones que podemos realizar con un bloque son:

INICIO: Pone la marca de inicio de bloque (**IBQ**).

FINAL: Pone la marca de final de bloque (FBQ).

BORRAR: Borra todo el texto comprendido entre las dos marcas, incluidas estas. Para ello habremos colocado previamente las marcas de inicio y final de bloque.

MOVER: Nos permite desplazar un bloque a la posición donde se encuentra el cursor, excepto si éste está dentro del bloque.

COPIAR: Copia el bloque a la posición en que se encuentra el cursor, sin borrar el bloque original ni mover las marcas.

GRABAR: Graba un bloque, previamente marcado, en el disco o cinta, dependiendo si está activada la unidad de disco.

INSERTAR: Inserta un fichero de disco o cinta dentro del texto en la posición del cursor. Si en el fichero había etiquetas o marcas de bloque se eliminarán.

LIMPIAR: Borra todo el texto, desde el principio hasta el final.

Disco (F2)

Para poder utilizar este conjunto de opciones deberemos tener conectada la unidad de disco **MSX**. En casi todas las opciones es necesario introducir un nombre de fichero.

GRABAR: Graba todo el texto integramente.

RECUPERAR: Permite recuperar un fichero del disco.

BORRAR: Permite borrar un fichero del disco.

RENOMBRAR: Permite cambiar el nombre de un fichero del disco.

DIRECTORIO: Nos muestra la lista de todos los ficheros que hayan sido grabados en el disco.

CINTA: Activa las opciones de cinta.

Cinta (F2)

Este conjunto de opciones nos permite trabajar con ficheros sobre una cinta. A diferencia del disco, los ficheros de cinta no tienen nombre.

GRABAR: Graba todo el texto integramente.

RECUPERAR: Permite recuperar un fichero de cinta.

VERIFICAR: Nos permite comprobar si la grabación anterior es correcta.

DISCO: Activa las opciones de disco, siempre que el disco esté conectado.

Búsqueda (F3)

Una etiqueta es una marca o indicador que podemos poner en cualquier punto del texto para ir allí en todo momento.

PONER ETQ.: Poner una marca de etiqueta, del 0 al 9, en la posición en que se encuentra el cursor.

SALTO ETQ.: Deja el cursor en la posición en que se encuentra la etiqueta pedida (del 0 al 9).

BUSCAR: Busca una cadena de texto a partir de la posición del cursor, dejándolo al principio de la cadena encontrada.

SUSTITUIR: Busca una cadena de texto a partir de la posición del cursor y, si la encuentra, permite sustituirla por una nueva.

Control (F4)

CENTRAR: Esta opción nos permite centrar el texto con respecto a los laterales.

JUSTIFICAR: Ajusta el texto a los márgenes izquierdo y derecho, para ello se rellena de espacios en blanco la línea hasta que la longitud sea la indicada.

MARGEN IZ.: Indica en qué columna debemos empezar a escribir, de 1 a 80.

MARGEN SP.: Es el número de líneas en blanco que debemos dejar al principio de cada página, de 1 a 64.

LON.LINEA: El número de caracteres máximo que puede tener la línea, de 1 a 64.

LON.TEXTO: El número de líneas que podemos escribir por página, de 1 a 64.

INDENTAR: Para aumentar el margen izquierdo en algunos párrafos sin perder el margen original, de 0 a 79.

ESPACIADO: Es el número de saltos de línea que deben realizarse entre línea y línea de texto, de 1 a 9.

SALTO PAG.: Obliga a realizar un salto de página en cualquier momento de la impresión.

PAGINACION: Activa o desactiva la impresión del número de página a cada página que escribimos.

POS.PAG: Indica en qué posición de la pantalla debemos poner la paginación.

NUMERACION: Al empezar a escribir inicializa el número de página a 1, pero podemos cambiarla a conveniencia de 1 a 254.

IMPRESORA: Nos permite enviar una cadena de códigos ASCII directamente a la impresora, de 0 a 255.

DIMCALC: Permite leer una casilla numérica de un fichero de hoja de cálculo creada con **DIMCAL** en el disco e insertarlo en el texto a medida que se está listando por impresora.

IDEABASE: Permite leer un campo de una base de datos creada con **IDEABASE** en el disco e insertarlo en el texto a medida que éste se está listando por la impresora. El campo puede ser de 1 a 255.

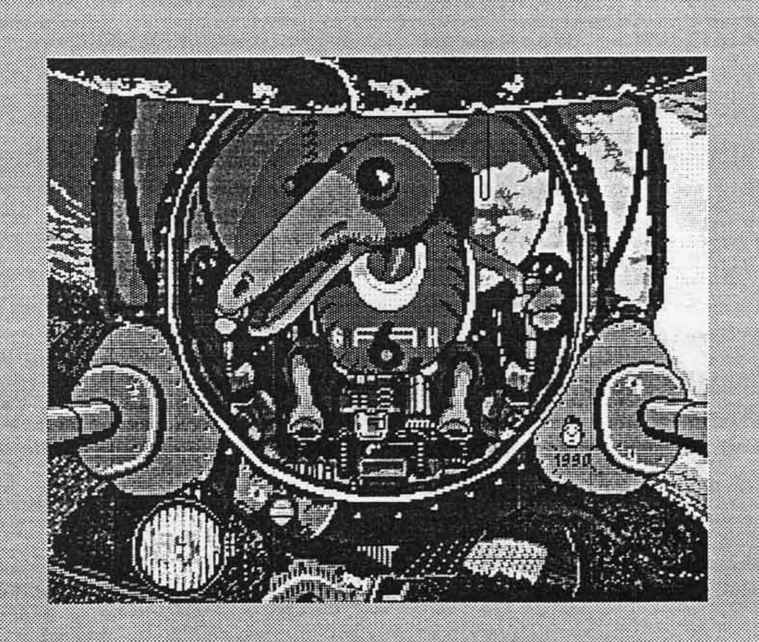
Visualizar (F5)

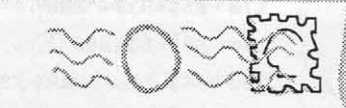
Una vez escrito el texto podremos ver el resultado final en pantalla o en impresora. La visualización en pantalla es simulada por una hoja de papel, pero con un resultado exacto al que veremos al imprimir el texto en papel.

PANTALLA: Las hojas del texto irán apareciendo de una en una en la pantalla.Podemos avanzar o retroceder moviendo los cursores derecho e izquierdo, y salir cuando lo deseemos pulsando la tecla ESC.

IMPRESORA: Para imprimir no se finalmente el texto deseado, pero no sin antes haber indicado el número de copias (de 0 a 99), página inicial y final, pausa entre páginas; y si está conectada la unidad de disco podemos hacer referencias a celdas de ficheros **DIMCALC** y también de ficheros **IDEABASE**. De no tener unidad de disco estas dos últimas opciones no aparecen en pantalla.

Bien, y aquí acaban todos los secretos de este procesador de textos de la casa **IDEALOGIC**. A disfrutarlo y si tenéis alguna duda ahí tenéis mi dirección:





Antonio Mesa Gómez
C/ Concilio de Trento,108, 3-2
08020 Barcelona

Antonio
Mesa Gómez

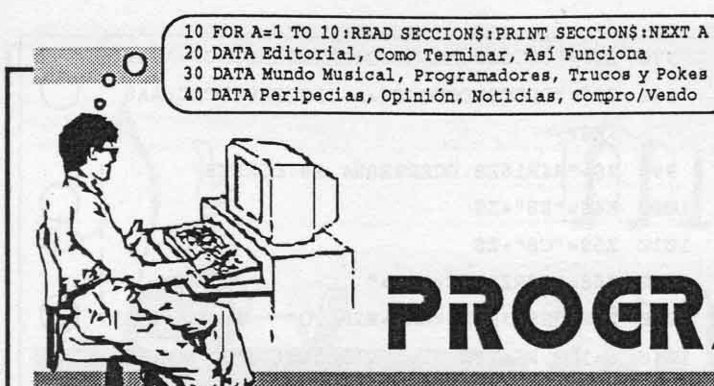




mundo musical

```
1 '******************************
2 ' *                            *
3 ' *   JOHNNY B GOOD  (2'40")   *
4 ' *                            *
5 ' *  REALIZADO PARA  M-BASIC   *
6 ' *            POR             *
7 ' *       ANDRES ALVAREZ       *
8 ' *                            *
9 ' *    UNDER LICENCE FROM      *
10 ' *  RAUL CHICON & MR MEGAROM *
11 ' *                           *
12 '******************************
20 CALL MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@33,@24,@24,@1,@1,@6)
40 CLEAR25ØØ
45 ONSTOPGOSUB144Ø:STOPON
50 B$="AA>D-EGGAG<"
60 B1$=B$+B$+B$+B$
70 B2$=B$+B$
80 B3$=B$+"EEEEE"
90 B4$="EEE"+B1$
100 B8$=B$+"AAAA2"
110 B$=">DDG-A>CCDC<<"
120 B2$=B$+B$+B2$
130 B3$=B$+B3$
140 B8$=B$+B8$
150 B$=">EEA-B>DDED<<"
160 B3$=B$+B3$
170 B5$=B3$+"EEE"
180 B8$=B$+B8$
190 B6$="EEEAR4R8.CR4R8.AR8.AR8AR4A8A8"
200 B7$="EEEAR4R8.AR4R8.AR8.AR8AR4A8A8"
210 S1$="A>DEAAAAAAAAA>C8<AGEDC<AAAAAAAA
    A>C8<A>CC<A>C"
220 S2$="EEDEEDEEDEEDEEDC<A8AA8AGA4&A8AA
    >C"
230 S3$="D8CD8C8>C8<AGEDC<AGA8AA8AGE8&EE
    E8DC<B>"
240 S4$="A>D-EAAAAADCR16CCCCC<A>D-EA8-
    DR16A8DA8>C8<AGEDC<"
250 S5$=">EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
    EE<"
260 S6$=">EEEEEEEEEEEEEEEEER2R8<EE8E8"
270 S7$="A>D-EAAAAADCR16AAAAADCR16AD-
    CR16ADCR16ADADADAD<"
280 S$=">>D64C64<B64A64G64F64E32<"
290 S8$=">EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE<"+S$+
    S$+S$+S$
300 S9$=">EEEEEEE>C8<AGEDC<AGA8AA8AGE8&E
    EE8"
310 SA$="D8CD8C8>C8<AGEDC<AGA>>C<AGEDC<A
    >EDC<A2"
320 X1$="R8R16>EEEEEEEEER4.R16<EEEEEEEEE
330 X2$="AAR16AAR16AAR16AAR16AA"
340 X3$=">E8EE8E8<"
350 X4$="R8.>EEEEER8.EEEEER8.E8R8E8R16E8
    <"
360 X5$=">AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
    AA<"
370 X6$=">AAAAAAAAAAAAAAAAA>C<AGEGEDCD<A
    A8A8"
380 X7$="R8.>EEEEER8.EEEEER8.E8R8E8R8EEE
    EEEEE<"
390 X8$=">AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA<"
400 X9$=">AAAAAAA>C8<AGEDC<AGA8AA8AGE8&E
    EE8"
410 XA$="E8EE8E8>C8<AGEDC<AGA>>C<AGEDC<A
    >EDCA2"
420 A$="AAAAAAA"
430 A1$=A$+A$+A$+A$
440 A2$=A$+A$
450 A3$=A$+"EEEEE"
460 A4$="EEE"+A1$
470 AB$=A$
```

```
480 A$=">DDDDDDDD<"
490 A2$=A$+A$+A2$
500 A3$=A$+A3$
510 AB$=A$+AB$
520 A$="EEEEEEE"
530 A3$=A$+A3$
540 A5$=A3$+"EEE"
550 AB$=A$+AB$+"AAAA2"
560 A6$="EEEAR4R8.CR4R8.AR8.AR8AR4A8A8"
570 A$="AV13>AAAAA<V9AAAAAAAAAA"
580 A7$=A$+A$
590 A8$=">DV13AAAAAV9DDDDDDDDDD<"+A$
600 A9$="EEEAR4R8.AR4R8.AR8.AR8AR4A8A8"
610 AA$=LEFT$(A8$,LEN(A8$)-3)
620 C$="ER16G-R16ER16G-ER16EG-R16GR16G-D"
630 C1$=C$+C$
640 C2$=C$
650 C$="AR16BR16AR16BAR16ABR16>C<R16BG"
660 C2$=C$+C2$
670 C3$="<BR16>DR16DR16DR16AR16BR16>C<R16
    BR16ER16G-R16GR16G-E"
680 C4$="<BBB>"+C1$
690 C5$=C3$+"<BBBBBBBB>"
700 C6$="BBB>ER4R8.ER4R8.ER8.ER8ER4E8E8<"
710 C7$="BBB>ER4R8.ER4R8.ER8.ER8ER4E8E8<"
720 C8$=C3$+"<AAAA2"
730 C3$=C3$+"<BBBBB>"
740 Y$=">EEEEEEEE<"
750 Y1$=Y$+Y$+Y$+Y$
760 Y2$=Y$+Y$
770 Y3$=Y$+"BBBBB"
780 Y4$="BBB"+Y1$
790 Y$=">EV13>EEEEE<V9EEEEEEEEEE<"
800 Y7$=Y$+Y$
810 Y8$=">AV13>EEEEE<V9AAAAAAAAAA<"+Y$
820 YA$=LEFT$(Y8$,LEN(Y8$)-4)+"<"
830 Y$=">AAAAAAAA<"
840 Y2$=Y$+Y$+Y2$
850 Y3$=Y$+Y3$
860 Y$="BBBBBBBB"
870 Y3$=Y$+Y3$
880 Y5$=Y3$+"BBB"
890 D$="B!H16H16S!H16H16B!H16H16S!H16H16"
900 D1$=D$+D$+D$+D$
910 D2$=D$+D$+D$+"B!H16H16S!H16H16B!H16"
920 D3$="H16S!H16H16"+D1$
930 D4$="H16S!H16H16S!C8R4.S!C8R4.S!H8R8S
    !H8R16S!H8S!H8S!32S!32S!16S!16S!16S!3
    2"
940 D5$=D2$+"R4.B!S16"
950 Z0$="R1.R4R8.C"
960 Z1$="EEEEEEDCDC8E4CEEEEEEDCDC8<A4>"
970 Z2$="CCCCCC<AGAGA>C4CEEEEEEDCDC8<A4A>
980 Z3$="DDDDDDDCDCDE8<A>CDEEEE8CDCDC<AA8
    >E8"
990 Z$="R4R16E8.DCEE8E8R4.E8.DCEEE8"
1000 Z4$="E8"+Z$
1010 Z5$="C8"+Z$
1020 Z6$="E8R2R8DC<AA8>"
1030 Z7$="E8R2R8DC<AA8>R2R4.C"
1040 S=100:PLAY#2,"T=S;V12O2L16","T=S;V12O
     3L16","T=S;V12O4L16","T=S;V12O4L16","
     T=S;V12O4L16","T=S;V15O5L16","T=S;V02
1050 PLAY#2,"","","",S1$,X1$
1060 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,S2$,X2$,"",D1$
1070 PLAY#2,B5$,A5$,C5$,S3$,X3$,Z0$,D1$
1080 PLAY#2,"","","","<V9","<V9"
1090 PLAY#2,B1$,A1$,C1$,A1$,Y1$,Z1$,D1$
1100 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,A2$,Y2$,Z2$,D1$
1110 PLAY#2,B5$,A5$,C5$,A5$,Y5$,Z3$,D1$
1120 PLAY#2,B1$,A1$,C1$,A7$,Y7$,Z4$,D1$
1130 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,A8$,Y8$,Z5$,D1$
1140 PLAY#2,B5$,A5$,C5$,A5$,Y5$,Z7$,D1$
1150 PLAY#2,B1$,A1$,C1$,A1$,Y1$,Z1$,D1$
1160 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,A2$,Y2$,Z2$,D1$
1170 PLAY#2,B5$,A5$,C5$,A5$,Y5$,Z3$,D1$
1180 PLAY#2,B1$,A1$,C1$,A7$,Y7$,Z4$,D1$
1190 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,A8$,Y8$,Z5$,D1$
1200 PLAY#2,B3$,A3$,C3$,A3$,Y3$,Z6$,D2$
1210 PLAY#2,"","","",">V12",">V12"
1220 PLAY#2,B6$,A6$,C6$,S4$,X4$,"",D4$
1230 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,S5$,X5$,"",D1$
1240 PLAY#2,B5$,A5$,C5$,S6$,X6$,Z0$,D1$
1250 PLAY#2,"","","","<V9","<V9"
1260 PLAY#2,B1$,A1$,C1$,A1$,Y1$,Z1$,D1$
1270 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,A2$,Y2$,Z2$,D1$
1280 PLAY#2,B5$,A5$,C5$,A5$,Y5$,Z3$,D1$
1290 PLAY#2,B1$,A1$,C1$,A7$,Y7$,Z4$,D1$
1300 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,A8$,Y8$,Z5$,D1$
1310 PLAY#2,B3$,A3$,C3$,A3$,Y3$,Z6$,D2$
1320 PLAY#2,"","","",">V12",">V12"
1330 PLAY#2,B6$,A6$,C6$,S4$,X4$,"",D4$
1340 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,A7$,Y7$,"",D1$
1350 PLAY#2,B3$,A3$,C3$,AA$,YA$,"",D2$
1360 PLAY#2,"","","","V12","V12"
1370 PLAY#2,B7$,A9$,C7$,S7$,X7$,"",D4$
1380 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,S8$,X8$,"",D1$
1390 PLAY#2,B3$,A3$,C3$,S9$,X9$,"",D2$
1400 PLAY#2,B4$,A4$,C4$,S1$,X1$,"",D3$
1410 PLAY#2,B2$,A2$,C2$,S2$,X2$,"",D1$
1420 PLAY#2,B8$,AB$,C8$,SA$,X3$,"",D5$
1430 CALLPLAY(1,X):IFX=-1THEN1430
1440 CALLSTOPM
1450 END
```



PROGRAMADORES

Yopparai Special

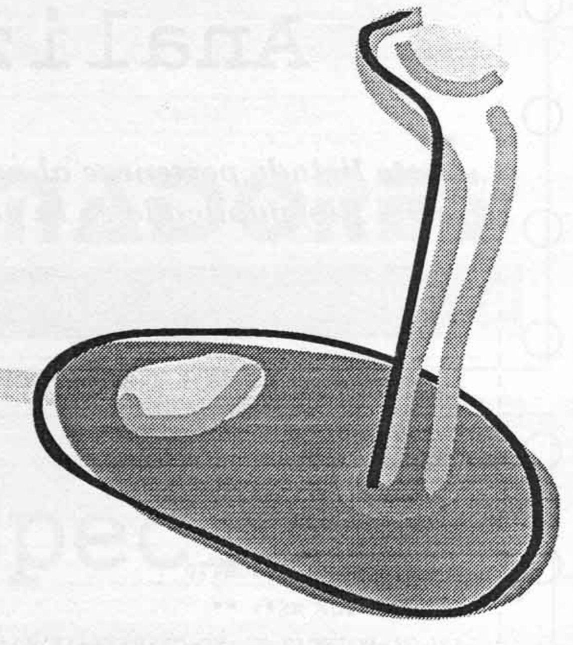
```
  1 '  << YOPPARAI SPECIAL >> MSX-2/2+
  2 '          By SSR
  3 '  de la revista japonesa MSX-FAN
  4 '
  5 '  Cursores DCHA e IZQDA
  6 '  Mantener pulsado SPACE para subir
  7 '
  8 '
 10 COLOR15,0,0:SCREEN5,,0:DEFINTA-Z:
    OPEN"grp:"AS#1:COLOR=(12,7,0,0):SET
    PAGE,2:CLS:FORI=1TO7:COLOR=(I+4,I,I,0
    ):CIRCLE(8,8),7I,I+4:PAINT(8,8),I+4:
    NEXT:SOUND7,55:SOUND8,16
 20 SETPAGE,0:CLS:LINE(98,76)(158,136),15
    ,B:FORI=5TO12:COLORI:PSET(78-I,47),0,
    TPSET:PRINT #1,"YOPPARAI SPECIAL":
    NEXT
 30 SET PAGE,1:CLS:FORI=0TO255STEP4:
    LINE(I,0)-(I,211),4:LINE(0,I)-(255,
    I),4:NEXT:C=5:FORI=0TO27:LINE(I,I)-
    (255-I,211-I),C,B:C=C+1+(C=11)*7:
    NEXT:X=128:Y=106:P=128:Q=106:V=0:W=0:
    C=0
 40 FORI=0TO9:S=STICK(0):T=STRIG(0):
    LINE(X,Y)-(P,Q),3-(I=9)*9:V=V+(S=7
    ANDV>-4)-(S=3ANDV<4):W=W-T*(W>-4)*2-
    (W<4):P=X:Q=Y:X=X+V:Y=Y+W:COPY(X-
    29,Y-29)-(X+29,Y+29) TO (99,77),0:
    IFPOINT(X,Y)>5THEN60ELSENEXT:C=C+1
 50 COPY(0,0)-(16,16),2TO(RND(1)*239,
    RND(1)*195),,TPSET:GOTO40
 60 LINE(X,Y)-(P,Q),3:SOUND12,255:
    SOUND13,9:FORI=0TO211STEP2:COPY(0,I)-
    (255,I),1TO(0,I),0:COPY (0,211-I)-
    (255,211-I),1TO(0,211-I),0:NEXT:
    SETPAGE,0
 70 H=H-(H<C)*(C-H):FORI=5TO12:
    PSET(98,100-I),0,TPSET:COLOR I:
    PRINT#1,"GAMEOVER":PSET(104,116-
    I),0,TPSET:PRINT#1,USING"SC###";C:PSE
    T(94,130-I),0,TPSET:PRINT#1,USING"HI-
    SC ###";H:NEXT
 71 FORI=5TO12:PSET(70,178-I),0,TPSET:
    COLOR I:PRINT#1,"OTRA PARTIDA (S/N)":
    NEXT
 80 A$=INPUT$(1)
 90 IF A$="S"ORA$="s"THEN GOTO20
100 IF A$="N"ORA$="n"THEN RUN"juegos.bas"
101 GOTO 80
```

Analizador YJK

***E**ste listado pertenece al artículo "El SCREEN 12", de Juan Modesto del Río, publicado en la página 21 de la revista número 11.*

```
350 SCREEN0:COLOR 15,1,1:KEYOFF:WIDTH80
360 SCREEN12
370 BLOAD"DIGI-0.PIC",S
380 X=125:Y=106
390 OPEN"GRP:"AS1
400 GOSUB610:GOSUB470
410 '** YJK π≤ª> **
420 C1=POINT(X,Y):YD=C1\8:XX=(X\4)*4
430 K1=POINT(XX,Y)MOD8:K2=POINT(XX+1,Y)
    MOD8
440 J1=POINT(XX+2,Y)MOD8:J2=POINT(XX+3,Y)
    MOD8
450 K=K1+K2*8:J=J1+J2*8
460 GOTO400
470 '** INPUT check & Sprite **
480 SPRITE$(0)=STRING$(2,16)+CHR$(0)+
    CHR$(198)+CHR$(0)+STRING$(2,16)
490 A=STICK(0)
500 IFA=1THENY=Y-1
510 IFA=2THENY=Y-1:X=X+1
520 IFA=3THENX=X+1
530 IFA=4THENY=Y+1:X=X+1
540 IFA=5THENY=Y+1
550 IFA=6THENY=Y+1:X=X-1
560 IFA=7THENX=X-1
570 IFA=8THENY=Y-1:X=X-1
580 PUTSPRITE0,(X-3,Y-3),8
590 IFSTRIG(0)=0THEN490
600 RETURN
610 '** TABLE ÀÆ≥ºﬁ **
620 LINE(12,168)-(79,200),0,BF,PSET:COLOR
    248,0
630 PSET(20,169),0:PRINT#1,USING"Y=##";YD
640 PSET(20,179),0:PRINT#1,USING"K=##";K
650 PSET(20,189),0:PRINT#1,USING"J=##";J
660 RETURN
670 '** END **
680 SCREEN0:END
```

Trucos y Pokes



XAK, THE TOWER OF GAZZEL

Existen un par de trucos en el XAK, THE TOWER OF GAZZEL para hacer más fácil el juego o hasta ver el final directamente.

El primero se consigue así: debemos detener el juego con <ESC>. Seguidamente, pulsar los cursores por este orden: ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO y DERECHA y pulsar <C>. Después volvéis a repetir lo de los cursores y, en vez de la C, pulsar <X>. Y otra vez lo de los cursores y otra vez la <C>. Con esto aparecerá un menú secreto. Con la tercera opción podremos ver el final del juego directamente. Y, activando la cuarta, obtendremos la ventaja de poder atravesar los muros. Con EXIT salimos del menú y continuamos con el juego donde lo habíamos dejado. Hay que señalar que si, teniendo la posibilidad de atravesar, en algún momento del juego se produce una carga (al usar los transportadores o para pasar de una pantalla a otra) los poderes desaparecerán. Para activarlos de nuevo tenemos que acceder al menú, por el método descrito al principio, y poner la cuarta opción en OFF y después en ON y salir del menú, con lo que ya se activará.

Pero existe otro menú aún más secreto que éste. Para acceder a él tenemos que tener el poder de atravesar, ir al principio del juego (a la entrada del castillo) y buscar entre los árboles de la derecha un "punto" donde nos darán un mensaje. Después de recibirlo, hay que ir a la izquierda y buscar allí (detrás de las copas de los árboles) otro "punto" en donde aparecerá un mensaje que pone: B1 (pulsamos C o X y sigue poniendo), 1F, 2F, 3F, 4F, 5F, mensaje japonés y menú sin letras. En este menú que parece no pone opciones, podremos seleccionar, moviendo la barra horizontal, cualquiera que los siete pisos de que consta en juego, con la ventaja de que, al hacerlo, nos darán todos los objetos.

La última opción del menú es para salir. Hay que señalar que puedes ir al menú de la izquierda directamente pero si antes no fuiste por el de la derecha, no te darán todos los objetos, aunque podrás acceder a los pisos qe quieras.

DISK STATION SPECIAL 3A

Angel Soria, de Salou nos manda un truco para jugar a un entretenido juego. Pon el DISK STATION SPECIAL 3A y selecciona STAR GAME. Pulsa <SPACE>, selecciona USER DATA, cambia el disco por cualquiera de estos DISK STATIONS: 24B, 25B, 26B, 27B, 28B ó 29B, y cuando salga LOAD COMPLETED vuelves a colocar el DISK STATION SPECIAL 3A y podrás jugar al juego NIAN PUZLE (Gato pincha globos) veinte pantallas en cada uno de estos discos mencionados arriba.

De SCREEN 12 a SCREEN 8, y más cosas...

Angel Carmona, de Les Borges del Camp, nos envía un truco para pasar imágenes de SCREEN 12 a SCREEN 8 casi perfectas.

Primero, supongamos que la imagen SCREEN 12 se llama "imagen.SCC". Lo primero es cambiar la terminación .SCC por .SRS así:

NAME "*.SCC" as "*.SRS"

Segundo, cargamos el GRAPHSAURUS 1.0 (La versión 2.0 no permite adaptar las imágenes de 12 a 8)

Tercero, seleccionamos SCREEN 8

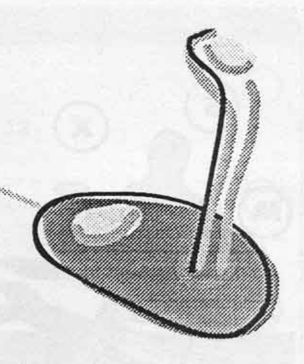
Cuarto, seleccionamos LOAD SCREEN y la imagen .SRS

Quinto, la cargamos y se adaptará a SCREEN 8. A partir de aquí se puede modificar algún fallo de color (generalmente, un verde que hay que cambiar por negro) y ya se puede salvar la imagen, con lo que la tenemos bien en SCREEN 8 y con cualquier programa de dibujo en SCREEN 8 lo puedes sacar por impresora y quedará muy bien.

Y, para poder volcar por la impresora SONY HBP-F1C "color" a 80 columnas se teclea, antes de cargar el



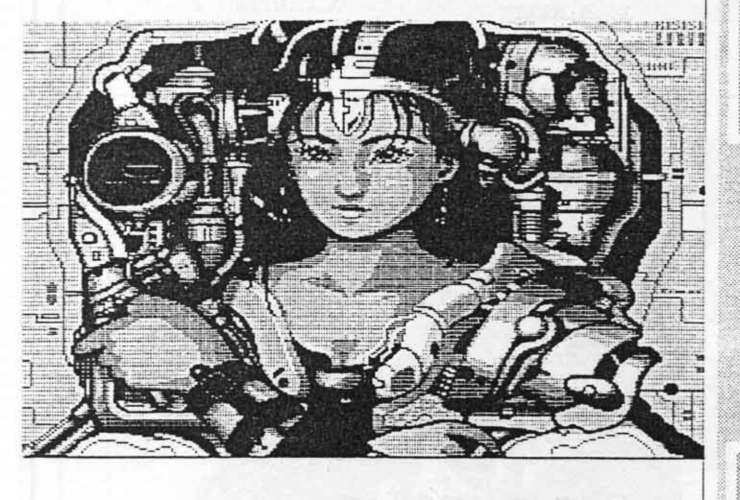
Trucos y Pokes

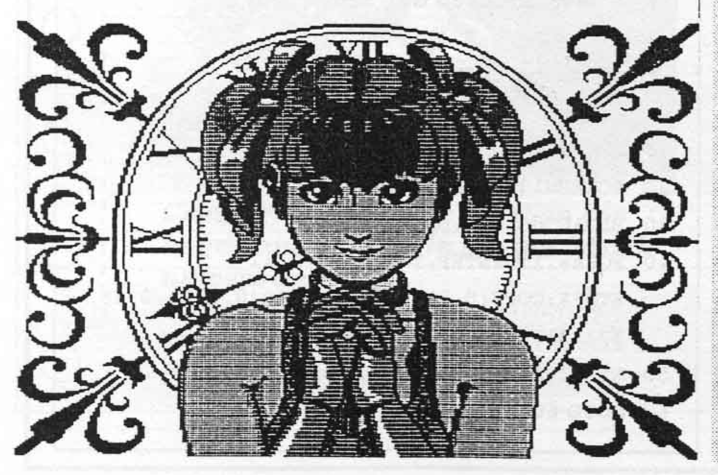


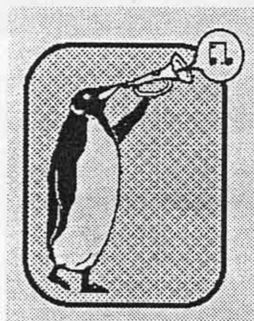
DYNAMIC PUBLISHER, LPRINT CHR$(14) y pulsa RETURN.

Después ponemos RUN "Autoexec.BAS" o bien POKE &HF346,1 (RETURN), seguido de CALL SYSTEM (RETURN).

Otra cosa curiosa es que se pueden hacer tiras largas con el DYNAMIC PUBLISER. Primero, teclear una frase con el texto elegido y clase de letra. Después crear la columna y pasar la frase a la columna. Después, mediante la opción "Atrapar el cachet" (en francés) o "COPIAR PARTES", se va a la opción imprimir para seleccionar la anchura (20, 30, etc.) y la altura (20, 15, etc.) y luego selecciona el tumbado y después elegimos SELLO (no el TOTAL ni COLUMNA) con lo que conseguiremos una tira larga.







Concurso

Resultado de la encuesta realizada en el anterior número de la revista y relación de los ganadores

A continuación os mostramos el resultado de la encuesta realizada en el anterior número de nuestra revista a través de unos cupones. La puntuación que está al lado de cada sección corresponde a la media total que vosotros habéis votado.

Sección	Nota	Sección	Nota
Cómo Terminar	7,4	Opinión	7,1
Trucos y Pokes	6,6	Artículos	6,7
Programadores	6,5	Peripecias	6,6
Cachondeo MSX	5,7	Reportajes	7,2
Hazlo Tú Mismo	7,6	Compro/Vendo	6,8

De estos resultados se puede ver que la sección "Hazlo tú mismo" es la que más éxito tiene entre nuestros lectores, pero con "Cachondeo MSX" ocurre todo lo contrario, a pesar de que para muchos es la más interesante.

Y estos son los ganadores del sorteo.

En la categoría de MSX 1, el ganador ha sido:

Antonio Mesa Gómez, de Barcelona

al que le corresponde un lote de juegos originales en casete.

Y en la categoría de MSX 2 ha resultado ganador:

Alberto Luis Martín, de Icod

que gana otro lote de juegos, pero esta vez en disco y para MSX 2.



Selección de Hertzios

En este breve artículo se comenta cómo cambiar los hertzios, bien desde Basic o bien desde C/M. Como noción previa debéis saber:

Televisor ☞ 50 hz (En sistema PAL)
Monitor ☞ 60 hz (Sistema NTSC) ó 50 hz (sistema PAL)

El cambio de hertzios desde Basic es así de fácil:

VDP(1Ø)=2 para pasar a 50 hz
VDP(1Ø)=Ø para pasar a 60 hz

En varios juegos comerciales os encontraréis con estas selecciones o que, si mantenéis pulsada una tecla (casi siempre es <SELECT>) os funcionará a 50 ó 60 hertzios.

Bien, desde C/M se puede acceder a esta información y cambiar o seleccionar los hertzios.

Para ello hay tres formas diferentes:

1.- Cargar en BC el dato y el port seleccionado para luego llamar a la rutina &H47 que escribe en el VDP:

```
LD BC,&HØØØ9        Ø1,Ø9,ØØ
(cambiando ØØ a Ø2 se cambia se 6Ø a 5Ø hz)
CALL &47            CD,47,ØØ
```

2.- Igual que la primera, pero cargando B y C por separado:

```
LD B,#8Ø            ØE,Ø9
LD C,#Ø9            Ø6,8Ø
(si cambiamos #8Ø por #82
cambiamos de 6Ø a 5Ø hz)
CALL #47            CD,47,ØØ
```

3.- Que los registros sean leídos por un DEFB #Ø9,#8Ø ó DEFB 8Ø,Ø9. En este caso por ejemplo el RSC como las DEFB al igual que los DEFM no los coge. El listado que saldría sería:

```
ADD HL,BC           &HØ9
ADD A,B             &H8Ø
(cambiando por &H82 pasamos de 6Ø a 5Ø hz)
```

Como principal utilidad es que, a 60 hz. el programa va más rápido que a 50 hz., pero para verlo en una televisión hay que tenerlo a 50 hz.

La selección, y esto hay que tenerlo siempre en cuenta, es interna por lo tanto, hay que acceder al VDP para cambiarla.

Raul Chicón

```
1 '
2 ' EFECTO CODIFICADO por:
3 '
4 ' Juan Modesto del Rio
5 '
6 ' para: CLUB HNOSTAR
7 '
10 SCREEN12,,,,,2
20 SETPAGE,1:_CLS:SETPAGE1,0
30 BLOAD"nombre.pic",S
40 FORY=0TO105:COPY(0,211-Y)-(127,211-Y),0
   TO(128,Y*2),1:NEXTY
50 FORY=0TO105:COPY(128,211-Y)-(255,211-Y),0
   TO(0,Y*2),1:NEXTY
60 FORY=0TO105:COPY(0,Y)-(127,Y),0TO(128,Y*2+
   1),0:NEXTY
70 FORY=0TO105:COPY(128,Y)-(255,Y),0TO
   (0,Y*2+1),0:NEXTY
80 FORY=0TO211STEP2:LINE(0,Y)-(255,Y),255:
   NEXTY
90 SETPAGE,1:FORY=1TO211STEP2:LINE(0,Y)-(255,
   Y),255:NEXTY
100 LINE(0,0)-(255,211),255,BF,XOR: SETPAGE,0:
    LINE(0,0)-(255,211), 255,BF,XOR
110 GOTO110
```

```
1 'EFECTO de ALARGAMIENTO
3 '
4 ' Juan Modesto del Rio
5 '
6 ' para: CLUB HNOSTAR
7 '
10 DEFSNGA-Z
20 SCREEN12:SETPAGE0,1
30 BLOAD"nombre.pic",S
40 FORA=.1TO2STEP.1:FORI=0TO211
   STEPA:COPY(0,I)-(255,I),1TO(0,I/A),0:IF
   I/A>211THENI=211
50 NEXTI,A
60 GOTO 60
```

```
1 ' 256 colores del SCREEN 8
2 '
3 ' Juan Modesto del Rio
4 '
5 '      CLUB HNOSTAR
6 '
7 '
9 REM (') INSTRUCCIONES SOLO PARA EL
  MSX2+ SANYO WAVY 70 FD/FD2
10 '_BC
20 '_TURBO ON
30 SCREEN8
40 COLOR 5,73,73:CLS
50 FORF=0TO3
60 IFF=0ORF=2THENX=0ELSEX=130
70 IFF=0ORF=1THENY=0ELSEY=110
80 FORG=0TO7
90 FORH=0TO7
100 CX=X+G*15
110 CY=Y+H*13
120 CC=32*G+4*H+F
130 LINE(CX,CY)-STEP(15,10),146,B
140 LINE(CX+1,CY+1)-STEP(13,8),1,B
150 LINE(CX+2,CY+2)-STEP(11,6),CC,BF
160 NEXTH,G,F
170 '_TURBO OFF
180 GOTO 180
```

Compara esta foto de Einstein con la que aparecía en la página 34 del número anterior...
Mejor, ¿no?. Siempre intentamos mejorar la revista, para que cada número os guste más y más.

```
1 ' COLORES del SCREEN 12
2 '
3 ' Juan Modesto del Rio
4 '
5 '      CLUB HNOSTAR
6 '
7 '
10 COLOR ,1,15:SCREEN12
20 '********************** Y Set
   ****************************
30 FORY=0TO106STEP3
40 CC=VAL("&b"+BIN$(Y/3.3)+"000")
50 LINE(0,Y)-(255,Y+2),CC,BF
60 LINE(0,211-Y)-(255,209-Y),CC,BF
70 NEXTY
80 '********************** K Set
   ****************************
90 FORZ=0TO128STEP64
100 FORX=0TO63STEP4
110 K=X:K1=KAND7:K2=K\8
120 LINE(X+Z,0)-(X+Z,211),K1,BF,OR
130 LINE(X+1+Z,0)-(X+1+Z,211),K2,BF,OR
140 IFINKEY$><""THENSTOP
150 NEXTX,Z
160 '********************** J Set
   ****************************
170 Z=61:FORX=0TO63STEP4
180 J=X:J1=JAND7:J2=J\8
190 LINE(63-X+Z+2,0)-(63-
    X+Z+2,211),J1,BF,OR
200 LINE(63-X+3+Z,0)-(63-
    X+3+Z,211),J2,BF,OR
210 IFINKEY$<>""THENSTOP
220 NEXTX
230 FORZ=128TO255STEP64
240 FORX=0TO63STEP4
250 J=X:J1=JAND7:J2=J\8
260 LINE(X+Z+2,0)-(X+Z+2,211),J1,BF,OR
270 LINE(X+3+Z,0)-(X+3+Z,211),J2,BF,OR
280 IFINKEY$><""THENSTOP
290 NEXTX,Z
300 GOTO 300
```

Juan Modesto del Río



BALLBLAZER
LUCASFILM & ACTIVISION



¿Quién no ha oído hablar de Lucasfilm y sus fantásticos juegos?. Todo el mundo los conoce: Indiana Jones, Maniac Mansion, La Batalla de Inglaterra, etc, etc, que, como también todo el mundo sabe, sólo han salido para el trío de siempre (PC, ATARI y AMIGA). Lo que ya no sabe todo el mundo es que hubo un tiempo en que Lucasfilm también creó juegos para los ordenadores de 8 bits, y entre ellos el MSX. Este es el caso de Ballblazer, un juego con el inconfundible sello de Lucasfilm, es decir, originalidad, calidad y adicción.



ARGUMENTO:

Es el año 3097 y se acercan los campeonatos galácticos de Ballblazer, en los que la Tierra compite por primera vez y, precisamente, nosotros hemos sido los seleccionados para dejar bien alto el pabellón terrícola.

Y, ¿en qué consiste el Ballblazer? Pues es muy sencillo. Imagina un cuadrado del tamaño de un campo de fútbol con dos porterías opuestas; imagina tambien una pelota que va rebotando de un lado a otro y que, al aproximar nuestra cápsula a ella, queda capturada en nuestro campo magnético hasta que, apretando un botón, se invierte la polaridad del campo y la pelota sale disparada de tal manera que, con un poco de suerte, entrará en la portería marcando un gol. Si puedes imaginar todo esto te aproximarás mucho a lo que es el Ballblazer.

EL JUEGO

Al cargar el juego accedemos a una serie de menús. La tecla "D" nos lleva a un juego de demostracción, muy útil si queremos tener una idea más clara de en qué consiste este deporte del futuro. La tecla "F" nos permite seleccionar entre uno o dos jugadores y entre el joystick o teclado. Si elegimos la opción de un jugador podremos elegir entre los diversos niveles de nuestro concursante, que varían desde fácil hasta muy difícil. Después de pasar por estos sencillos menús apretamos la tecla "S" y empezamos a jugar. La pantalla se divide en dos partes simétricas en las que los jugadores tienen una visión del campo desde sus respectivas cápsulas. Este concepto quedará más claro si digo que el jugador 1 (campo superior) puede ver la cápsula del jugador 2 (campo inferior) si está por delante de él y el jugador 2 podrá ver desde su campo la cápsula del jugador 1 si es él el que va delante. En medio de ambos campos se encuentran el indicador de tiempo de juego y los marcadores de los tantos .

Las estrategias de juego son casi infinitas. Si es el jugador contrario el que lleva la pelota podemos embestirle mientras apretamos el botón del mando para quitársela. También podemos adelantarle y obstruir su avance hacia nuestra portería o situarnos delante de ella e intentar detener su lanzamiento. La dificultad del juego aumenta si tenemos en cuenta que las porterías son móviles y se van deslizando de un lado a otro y que, a cada tanto que se marque, se van haciendo más pequeñas...

GRAFICOS

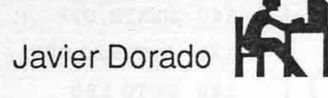
Son excelentes. Los gráficos del juego están formados por cuadrados con dos matices de verde distintos. Las cápsulas son de color naranja y morado y, por último, la pelota es de color rojo.

SONIDO

Al principio del juego suena una melodía bastante apropiada y durante el mismo, diversos efectos de sonido como el lanzamiento de la pelota, choque de cápsulas, etc.

En definitiva, se trata de un original juego que, por sus excelencias, podría ser perfectamente un cartucho.

Es una pena que Lucasfilm no mostrase su alta capacidad con otros juegos para nuestro sistema. ■

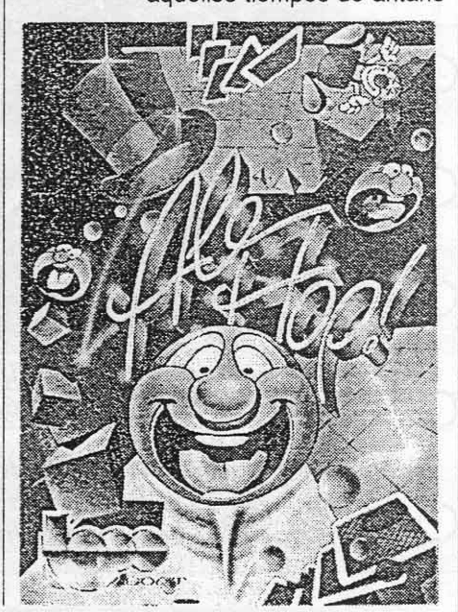



Javier Dorado

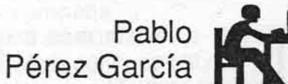
Calidad y Originalidad



¿Cuánto ha cambiado el mundo del software desde que poseo mi ordenador MSX. En aquellos tiempos de antaño



todo era una gozada. En los juegos se veía la mano de gente que quería crear algo bueno e innovador. Recordemos juegos como Temptations de Topo, Livingstone Supongo de Opera, Sir Fred de Zigurat y muchos otros que por un precio bastante asequible hacían pasar ratos inolvidables. Ahora todo es distinto, las compañías ya no se preocupan de que sus programadores hagan un juego bueno. Lo único que hacen es crearlo lo más rápidamente posible para obtener luego resultados económicos. También parece que sólo se preocupan de conseguir una buena licencia de una película o cualquier otra cosa en vez de dar rienda suelta a la imaginación. Las revistas que antes no había ni por donde cogerlas se han convertido en auténtica bazofia, viéndose claramente que lo único que les mueve son los intereses económicos. Un ejemplo sería Micromanía, que en cuanto empezaron los ordenadores de 16 bits a dominar el mercado dejaron en la estacada a los de 8 bits. En resumidas cuentas, hoy en día no se encuentran apenas programas buenos por las tiendas, así como revistas. Parece que se han olvidado de lo más importante: calidad y originalidad. ■



Pablo
Pérez García



EGGY
Compulogical

Era a principios de 1986. Por aquel entonces acababa de comprar mi ordenador MSX y sin saber nada,ni tan siquiera el significado de estas iniciales, decidí estrenar mi flamante ordenador nuevo con algún juego. Así, sin pensármelo demasiado, me fui a unos grandes almacenes y compré el primer juego que se me apareció con las misteriosas siglas **MSX**.

Al llegar a casa, casi sin contener la emoción, conecté el ordenador y metí el juego en el enorme radiocasete que por aquel entonces usaba y, tras los consabidos minutos de espera llenos de beeeps y chiiis, apareció el juego. Primero, un grupo de estrellas que poco a poco se fueron juntando hasta formar la palabra **EGGY**. Sin poder contener más la emoción, apreté el botón del mando. La pantalla se transformó apareciendo en ella un huevo con patas que al mover la palanca del mando iba de un lado para otro como un enloquecido mientras graznaba beep, beep. También comprobé que el huevo podía volar aunque a costa de ver reducido de forma alarmante el niver de energía.

Bien, pues ahí estaba yo, manejando un huevo de un lado para otro y sin saber muy bien lo que hacer, aunque no tardé mucho en enterarme: unos paracaídas caían de la parte superior de la pantalla y al cogerlos un mercador iba disminuyendo hasta que al llegar a cero se pasaba de fase.

Estaba encantado con la facilidad de aquel juego cuando comenzaron a brotar del suelo tanques y minas por todos los lados; para esquivar las minas era fácil, sólo tenía que saltar sobre ellas, pero los tanques eran otra cosa: aprovechaban los saltos que daba esquivando las minas para coserme a tiros. No me llevó mucho tiempo descubrir que al apretar el botón del joystick podía disparar yo tambien y convertir los tanques en un amasijo de chatarra.

Aún no había terminado de celebrar mi victoria sobre ellos cuando un grupo de hombrecillos aparecieron corriendo de un lado para otro intentando esquivar mi "huevo". En un principio no sabía qué hacer con ellos hasta que descubrí que al pisarlos se transformaban en una especie de pollos a los que al dispararles se quedaban paralizados por unos instantes y si a continuación los atropellaba, mi indicador de energía aumentaba considerablemente. Lo malo era si algún pollo me atropellaba a mi; entonces el huevo saltaba por los aires y el indicador de energía se quedaba casi a cero.

Mal que bien pasé las dos primeras fases, pero al llegar a la tercera, junto a los tanques, minas y hombres que se transformaban en pollos, aparecieron por los lados de la pantalla unos misiles que de pronto se dividían en otros cinco o seis. Casi tenía el indicador de energía a cero cuando de dí cuanta que en la parte inferior de la pantalla, una especie de pequeño radar me advertía de la llegada de los misiles, por lo que pude esquivarlos saltando cuando venían bajos y agachándome cuando venían altos.

Haciendo auténticas filigranas y casi destrozando el joystick, logré llegar al nivel seis. Oí entonces un zumbido y un pequeño avión comenzó a sobrevolar el huevo, no me había repuesto de la sorpresa cuando el avión comenzó a soltar bomba tras bomba. Casi al borde la locura saltando, volando, esquivando y disparando, llegué al nivel siete, donde al pequeño avión se le sumó otro y, a pesar de todos mis intentos y golpes de mando a la desesperada, me "cosieron" a balazos.

Han pasado ya algunos años desde aquella primera vez, pero aún hoy día, cuando el software y el hardware han avanzado tanto, cuando el mundo habla de "**Amigas**, **Ataris** y **PCs**", yo todavía cojo mi viejo **MSX**, desempolvo la caja del **EGGY** y durante un par de horas enloquezco intentando pasar del nivel siete. ■

Javier Dorado



Japón, en su mejor momento

De todos los usuarios es conocido que actualmente el **MSX** no está en su mejor momento en nuestras fronteras y, a pesar de nuestros esfuerzos, iniciativas como **NEXUS** y los nuevos



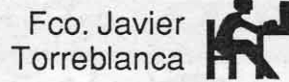
mo **NEXUS** y los nuevos **CLUBS**, la cosa no parece que vaya para mejor. Pero olvidemos por un momento esta situación y miremos más de cerca otras "actividades japonesas" que están vinculadas al **MSX** de una forma u otra; por ejemplo, la televisión. Series de dibujos animados como Dragon Ball o Caballeros del Zodiaco, han tenidoun increíble éxito de audiencia y si hablamos de calidad bastará ver un episodio de Akira (aún no estrenada en España) o un derroche de imaginación con Arale yel Doctor Slump. Si nos vamos al campo del cómic podemos ver a "Héroes orientales" o los tomos de Akira, que tambien tienen una buena aceptación y, como dato más anecdótico, los chandals de Dragon Ball se han agotado totalmente y se están preparando nuevas ventas. Por lo visto, la "atracción por Japón" es todo un fenómeno sociológico.

Bueno, y si Japón está teniendo una gran aceptación, ¿no sería este el mejor momento para dar a conocer de nuevo a los MSX?.

Más de uno se quedaría estupefacto al ver que el MSX es algo más que una máquina que antes sólo producía juegos "tipo Spectrum".

Es lamentable ver como los **MSX 2**, **MSX 2+** y los **TURBO R** caen en el desconocimiento general cuando, si se vendieran en los grandes almacenes serían un éxito, aunque no superarían en ventas al **AMIGA** o a los **PCs**, ya que éstos están demasiado implantados como para dejarles en segundo lugar de ventas. Pero, al menos, se verían maravillas programadas en Z80 como **YS 3**, **ALESTE 2**, **SPACE MANBOW**, etc. Vamos, que **DINAMIC** no se creería lo que vería.

Y es que, ¿acaso nos ha defraudado alguna vez nuestro querido **MSX**? ■



Fco. Javier
Torreblanca

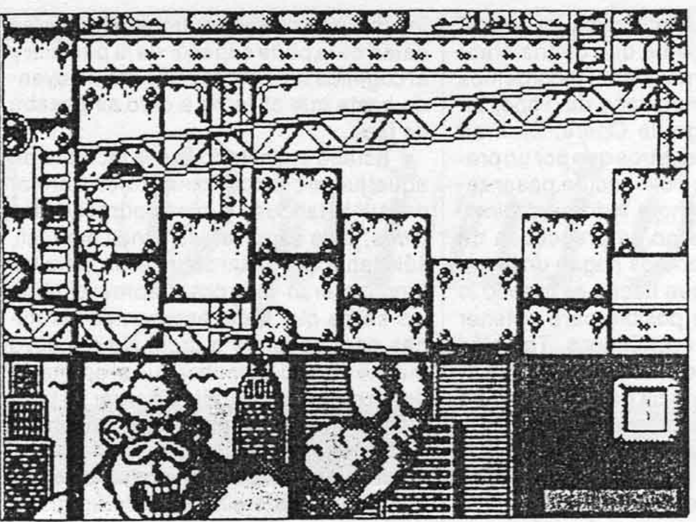


Kong's Revenge

ZIGURAT quiere recuperarse del retraso de **SMAILY** en el Mercado Común, y para ello ha lanzado tres novedades para nuestros **MSX**. Tales novedades son **KONG'S REVENGE**, **FORMULA-1** y el mencionado **SMAILY**. Bien, ahora comentaré el **KONG'S REVENGE** y los otros dos los dejamos para otro momento, ¿de acuerdo?

ARGUMENTO

Kong ha vuelto a la ciudad, y está sembrando el pánico en Manhattan. Ha regresado a la jungla de asfalto con ánimos de venganza. La última vez fue derrotado y ahora viene para enfrentarse otra vez en un duelo a muerte. Kong ha secuestrado a nuestra chica y la tiene en-



cerrada en la azotea de un enorme rascacielos en construcción. Debemos salvar a nuestra chica, aunque para ello hay que enfrentarse a Kong y sus esbirros...

EL JUEGO

Para conseguir salvar a la chica debemos llegar a la azotea del edificio y luchar con Kong. Antes de esto deberemos eliminar a sus cinco esbirros. Estos con cinco gorilas más pequeños que hacen guardia en el camino de ascenso al edificio. La única manera de librarnos de ellos es desmontar la plataforma en que se encuentran para que caigan al vacío. Los gorilas, por su parte, intentarán detenernos lanzándonos oleadas de barriles de madera y metálicos. Podemos o bien saltarlos, necesitando bastante precisión y rapidez, o bien destruirlos con un buen puñetazo, pero recuerda que simplemente eres un humilde hombrecillo y que los barriles metálicos no los puedes destruir, eso déjalo para tipos como Schwarzenegger o Rambo. No debemos olvidar el camino de subida, está lleno de trampas y de plataformas que impiden el paso, y que conforme vamos avanzando más abundan y más se complican. Para que nos dejen el paso libre debemos colocar los interruptores en la posición correcta. Una vez encontrado el camino de subida y tras haber eliminado a los cinco gorilas llega la hora de enfrentarse a Kong (no olvides que para enfrentarte a Kong se necesita la clave de acceso, y para conseguirla hay que derrotar a los cinco gorilas). Esta última fase transcurre a lo largo de toda la azotea y dejamos atrás el clásico y legendario "Donkey Kong" para pasar a una escena más violenta y conflictiva. Ahora disponemos de un arma letal, una ametralladora. De nuevo nos encontramos con los dichosos barriles, pero esta vez si disparamos a, los de madera obtendremos energía, mientras que si disparamos a los metálicos la perderemos. Una vez hayamos derrotado a Kong todo se complica un poco más, pues debemos desactivar un mecanismo de sólo cuatro disparos. Hay que tener mucho cuidado, ya que si fallamos los disparos los recibiría nuestra chica, y eso no es muy romántico de nuestra parte.

CONCLUSION

Un buen juego a pesar de su excesiva dificultad, pero es muy adictivo y entretenido, puesto que con un par de partidas ya te enganchas. Si quieres un buen consejo, ármate de paciencia, porque la vas a necesitar.

Antonio
Mesa Gómez



La Ley del Más Grande

La revista más criticada por los usuarios de MSX ha sido y es la Micromanía. Y yo me pregunto, ¿por qué?

Veamos, la Micromanía es una revista de informática que ha tenido un éxito grandísimo. Y ha sido por unos pocos aciertos. Tiene un formato francamente bueno; grande, cómodo y colorista; fácil de leer, ameno, sin tecnicismos; y comentan lo que los usuarios quieren que comenten, las últimas novedades. Así, ellos no tienen la culpa de que al **MSX** se le haya abandonado de forma tan vergonzosa. Si no se produce software para ciertos ordenadores, no sólo los **MSX**, simplemente no comentan novedades para estos ordenadores, simplemente porque no las hay.

No es más que una revista que sigue las tendencias del mercado. Desde que salió el primer número de la nueva etapa de la revista se presentó como una revista enfocada hacia el sector lúdico de la informática en general. Nunca ha sido una revista únicamente de un ordenador.

Además, no es la única revista del sector que se ha olvidado del **MSX**. Así y todo, de vez en cuando hacen comentarios sobre el **MSX**, aunque no siempre buenos.

Admito que han sido duros con el MSX en varias ocasiones, pero, repito, ellos no son los culpables de lo que le sucede al MSX. ■

Alberto Luis Martín



Laser Squad
Blade & System 4

En el número pasado de la revista pudimos leer un artículo muy interesante de Jon Navarro sobre los War Games y creo que conviene precisar que no todos los juegos de guerra en los que interviene como factor importante la estrategia son War Games. Como él muy bien decía, un WarGame es un juego en el que coges el bastón de mando para dirigir un ejército en una campaña militar. Así pues, en un WarGame uno debe preocuparse por factores tan importantes como la logística, la estrategia y los movimientos de tropas a largo plazo. Un juego que reúne todas estas características es "Roma, la Conquista del Imperio", distribuído por Idealogic hace ya bastante tiempo. Sin embargo, hay otros juegos que combinan algunos elementos de los War Games como la estrategia o la logística, con ciertos elementos de arcade; son los que yo llamo "simulaciones de combate". Si en un War Game el jugador coge el bastón de mando, en una simulación de combate uno debe coger el uniforme de campaña para dirigir a un número reducido de hombres bajo su mando para realizar una misión determinada. Ejemplos de este tipo de juegos son "Special Operations", de Lothlorien y "Laser Squadron".

"Laser Squadron", el juego que ha motivado esta larga introducción, se editó en nuestro país con más pena que gloria a causa de una mala distribución y nula publicidad. Una casa británica para mí desconocida, Blade, creó el juego y System 4 lo distribuyó en España. Y, aunque el juego presenta algunos defectos de programación, hay que decir que estamos ante una pequeña obra maestra por su originalidad.

ARGUMENTO

Estamos al mando de un pequeño grupo de hombres que oscilan entre 5 y 8, para cumplir una serie de misiones determinadas. Estas misiones se pueden elegir entre cinco, de un menú que aparece a poco de cargar el juego:

1. ASESINOS: Debemos asesinar a un rico industrial oculto en su bungalow y protegido por varios androides asesinos.

2. MOONBASE: Debemos asaltar una base lunar y destuir su centro de mando. Esta base lunar está protegida por un laser squadron enemigo.

3. MINES: Un grupo de hombres están secuestrados en una mina; debemos rescatarlos despues de destruir a los androides que los custodian.

4. CYBER HORDES: Esta es la misión más difícil. Debemos proteger una base militar frente un grupo de robots fuertemente blindados.

5. PARADISE VALLEY: Debemos atravesar una jungla hostil repleta de animales salvajes y enemigos emboscados.

Una vez elegida la misión, debemos cargar los siguientes menús, que incluyen: 1 ó 2 jugadores y el nivel de dificultad (1-4); hay que aclarar que el nivel de dificultad no afecta a la capacidad del ordenador para jugar, que en todo momento será la misma, sino que aumenta o disminuye la cantidad de créditos con los que contamos para comprarnos el material necesario en la misión elegida. Una vez elegido el número de jugadores y la dificultad, pasamos a la elección del blindaje, que puede oscilar de uno a cuatro. El blindaje cuatro puede proteger a nuestros hombres de una cierta cantidad de impactos de armas ligeras y medias, pero no de la explosión de granadas o el impacto de armas más pesadas. El blindaje se puede adquirir individualizado, es decir, que podemos elegir para un hombre el blindaje cuatro y para el resto blindaje tres o dos. Despues de elegir el blindaje, pasamos a la elección de las armas. Hay una gran variedad de ellas, desde dagas y pistolas hasta granadas y lanzacohetes, pasando por ametralladoras y fusiles láser. Las armas tambien se pueden adquirir individualizadas. Una buena elección sería elegir uno o dos hombres para ir en cabeza con el máximo blindaje y las armas más pesadas y el resto con armas y blindaje más ligeros. Despues del blindaje y las armas pasamos al lugar del ataque. Este consiste en una vista aérea del terreno, que es bastante amplio. Podemos movernos por él mediante el joystick. En ciertos puntos veremos unos recuadros con la letra "D" y es ahí donde debemos depositar a nuestros hombres para iniciar el asalto. Hay que tener en cuenta que si el juego consiste en el asalto a un edificio como por ejemplo en ASESINOS o MOONBASE, tendremos que depositar a nuestros hombres en el exterior, lo más cerca posible de los lugares de entrada, que pueden ser varios.

Una vez hecho esto, nuestro contrincante hará lo mismo. A continuación cargaremos las armas de nuestros hombres y nos dirigiremos hacia la entrada. Hay que indicar que se nos dan una serie de puntos para realizar las acciones como abrir puertas, cargar armas, disparar, etc. y que, una vez agotados todos los puntos, tendremos que esperar a que nuestro adversario mueva también sus tropas.

Apretando la barra espaciadora accederemos a un plano de todo el edificio en el que podremos ver nuestras tropas y las del enemigo si están a la vista de alguno de nuestros hombres. Por ejemplo, si tenemos un hombre en un pasillo y al final del mismo hay un enemigo, podremos verlo; pero si el mismo enemigo está detrás de una esquina, fuera del campo de visión del mismo, no aparecerá en el mapa. Esto permite todo tipo de emboscadas y más si tenemos en cuenta que se pueden lanzar granadas preparadas para explotar después de varios turnos y que permanecen ocultas para el enemigo. De este modo, veremos como explota repentinamente una habitación matando todos los hombres que se encuentren en ella. Tambien podremos reservar los suficientes puntos para disparar durante el turno del contrario. Esto ocurre cuando mueve alguno de sus hombres hacia una posición donde mantenemos oculto alguno de los nuestros.

Hay otros menús que nos indican el estado de agotamiento y moral de nuestra tropa. El indicador de moral es muy importante y varía según vayamos ganando o perdiendo la partida hasta tal punto que si es muy bajo, los soldados supervivientes pueden abandonar las armas y negarse a combatir.

En cuanto al nivel gráfico, como ya dije, tenemos una visión vertical del juego, pero de tal manera que se pueden apreciar todos los detalles y dimensiones de los objetos, los cuales reaccionan cuan-

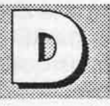
do se les dispara o hay una explosión. El colorido es discreto y el sonido se limita al ruido de los disparos y explosiones.

En definitiava, un juego único en su género, que es capaz de unir la estrategia y el arcade sin perder la adicción.

¿Hay quién dé más? ■

Javier Dorado 

Micromanía no, gracias



urante el pasado año he escuchado muchos y muy diversos comentarios a propósito de esa revista grande, grande (que hace las delicias de más de un vagabundo del metro madrileño, que la emplean como manta). Dichos comentarios, realizados por los usuarios más radicales de la Norma, versaban algo como: "... **Micromanía** nos boicotea" y "... nos dejan olvidados, nos quieren destruir". Es innegable, eso no hace falta decirlo, que el silencio de **Micromanía** nos perjudica, pero de ellos no es la culpa. Me explicaré:

Cuando en 1989 se presentaron los **MSX2+** y se decidió no fabricar dicha máquina en Europa, muchos dijeron que la Norma estaba acabada; nosotros sabemos que no (por eso seguimos aquí), pero los señores de **Micromanía**, que son unos vagos, no se molestaron en buscar los nuevos aparatos, cuando en otros tiempos (no lo olvidemos) apoyaron a la norma. ¿Por qué? Porque la política de **Micromanía** es Europea, y no Internacional (aunque a veces traigan a algún americano). Fijaos, es un círculo vicioso el que hay que romper, no el presunto (aunque forzado) boicot de **Micromanía**: los japoneses no fabrican (o por lo menos no exportan) los **MSX2+** y **Turbo R** en **Europa**; **Micromanía** "se hace la loca" y no nos nombran; como no nos nombran los japoneses se creen que no existimos y no lo traen, y así indefinidamente

Donde hay que presionar y dirigir nuestros esfuerzos es a las multinacionales japonesas (**Panasonic**, **Sanyo**, **Sony**), darnos a conocer de alguna manera y abrirles los ojos. Ah, casi se me olvidaba, aprovecho la ocasión para saludar al genio que se inventó aquello de que **Philips**, después de sus multimillonarias pérdidas, iba a fabricar un ordenador por 5.000 firmas. ¡Por favor!. ■

José María Pacheco 

Sobre MSX-CLUB

C on motivo de la desaparición de la revista **MSX-CLUB**, he pensado hacer un artículo sobre ella, aunque no sé muy bien por dónde empezar, ya que hablar sobre **MSX-CLUB** es, en realidad, hablar sobre el **MSX**, y hablar sobre el **MSX** es como sentarse delante de una gran tarta y no saber por que lado empezar a comer. Así que lo mejor será empezar por el principio.

Era el año 1985 cuando **MSX-CLUB** y **MSX EXTRA** (¿la recordáis?) salieron al mercado. Nada más comprarlas pude advertir que aquellas revistas tenían algo que les faltaba a las demás revistas **MSXs** que por aquel entonces salían a la venta, a saber, la combatividad, afición, incluso fanatismo por el nuevo sistema. Las otras revistas hablaban del **MSX** lo mismo que podían haber hablado sobre **SPECTRUM** o **AMSTRAD** o el precio de los huevos en el mercado (de hecho algunas de ellas acabaron haciéndolo), pero **MSX-CLUB** y **EXTRA**, no. Ellas eran "nuestras revistas", hechas por gente que, como nosotros, sentíamos una especial devoción por un nuevo sistema cuyas características lo hacían muy superiores al resto de ordenadores que por aquel entonces se llevaban. Así, mientras otras revistas fueron desapareciendo sin que casi lo notásemos, **MSX-CLUB** y **MSX EXTRA** se convirtieron en las revistas portavoces, en los estandartes de batalla de los miles de usuarios del **MSX** que no queríamos dar "nuestro brazo a torcer" a pesar de los "spectrums", "amstrads" y "micromanías", muy maniáticas, además de un montón de casas de software que no querían realizar productos para nuestro sistema por "falta de memoria", "incompatibilidad" u otras sandeces semejantes. Con el tiempo, estas casas de soft fueron desapareciendo (algo bueno tendría que tener el progreso) y, aunque fuésemos los "bichos raros" de la informática española y casi europea, con esos ordenadores de nombre tan raro y ese rollo de la compatibilidad, junto esos cartuchosde no sé cuántos megas y esas unidades de disco de 3,5 que seguramente caerán en desuso rápidamente frente a los disketes de 3" de mi **AMSTRAD**, a nosotros todos esos "sofismas" nada nos importaban. Que **MICROMANIA** pensase que el **MSX** era una nueva marca de zapatos o que las casas de software españolas considerasen que el **MSX** no era más que una mala imitación de **SPECTRUM** y que,por lo tanto, los juegos para nosotros no podían tener más que dos colores, no fuese que nos



"escacharrasen" los ordenadores si se llegasen a usar los 16 colores y la máxima resolución de nuestro chip de vídeo. Como decía, todo esto a nosotros nos importaba un comino, ¿qué más necesitábamos si teníamos a **KONAMI** y **PHILIPS** y **SONY** desarrollando las últimas innovaciones tecnológicas en los **MSX2**?. Y, sin embargo, se estaba gestando una gran traición en nuestra contra, una traición más dolorosa en cuanto partió de "nosotros mismos". Un buen día las grandes compañías dijeron "ahí os quedáis" y "si te he visto no me acuerdo". Hasta "nuestras revistas" acusaron el golpe y **MSX EXTRA** desapareció un mal día de los quioscos y, aunque **MANHATTAN TRANSFER** nos dijo que las cosas seguirían lo mismo, ya nada fue igual. Los artículos de **MSX-CLUB** (en realidad,una especie de cruce de **MSX EXTRA** y la antigua **MSX-CLUB**) fueron perdiendo categoría; los antiguos "fanáticos del **MSX**" fueron sustituídos por articulistas de poca monta que se limitaban a cumplir con su papel de rellenar unas hojas todos los meses y llevarse un sueldo que todos pagábamos. Llegó un momento en que **MSX-CLUB** cayó tan bajo (de hecho, lo único que subía en la revista eran los precios), que las críticas de juegos que aparecían en **MSX-CLUB** aparecían tambien en su revista **PC COMPATIBLE** sin cambio alguno, además de aparecer en ella artículos sobre juegos ¡qué nunca se conversionaron al **MSX**!.

Y un mal día nuestro "estandarte" dejó de aparecer en los quioscos, sin previo aviso, como si no mereciéramos otra consideración o dignidad. Nos abandonaron. Siempre pensé que si **MSX-CLUB** dejaba de aparecer sería igual que si se hubiese escrito el epitafio definitivo en la tumba del **MSX**, una especie de "hasta aquí llegamos".

En las semanas que siguieron caí en una pequeña depresión; solía acercarme hasta mi **MSX** como quien va a ver a un amigo que está enfermo y del que no se tienen esperanzas de recuperación. Pero un buen día (no hace mucho tiempo) me decidí a "cargar" una selección de viejos éxitos del **MSX**; ya sabéis: **ARMY MOVES, NONAMED, GOODY, WEC LE MANS**, etc, etc, etc, algunos de ellos cubiertos ya con una gruesa capa de polvo, más con ánimo de recordar los buenos tiempos pasados que otra cosa. Y después de varias horas de machacar marcianos, conducir coches y desencantar castillos encantados, me di cuenta de algo fundamental: ¡Había disfrutado igual que la primera vez!, hace ya bastantes años.

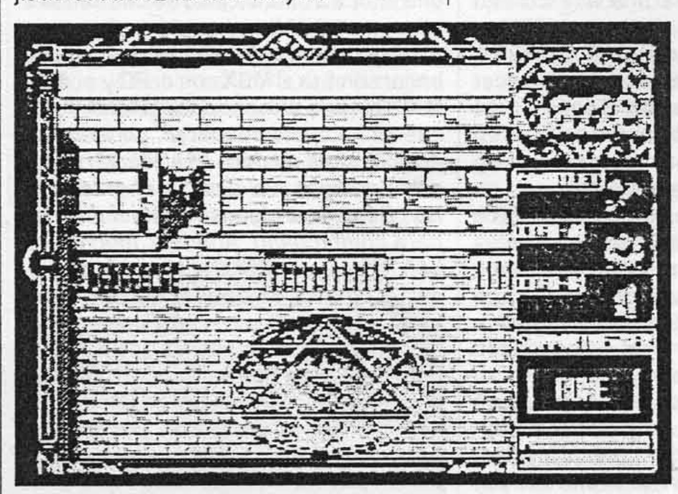
Reflexionando un poco más comprendí también que el **MSX** no morirá nunca, porque yo soy el **MSX** y tú y él y todos aquellos que seguimos dispuestos a pasar un buen rato programando, jugando o experimentando cada vez que lo encendamos. ■

Javier Dorado

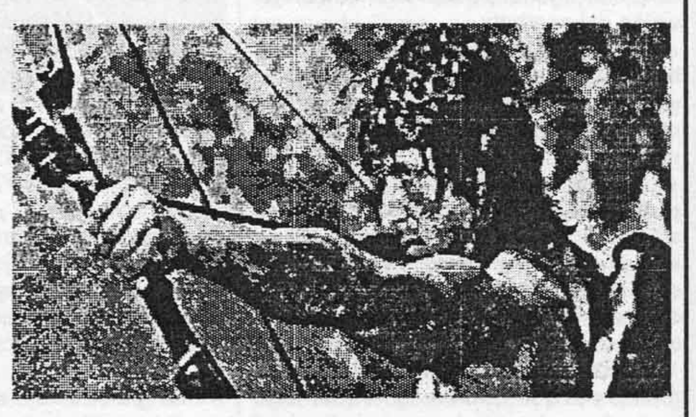
RPGs



ltimamente todos los que poseemos un **MSX2** o incluso una máquina de la norma mucho más avanzada nos estamos acostumbrando a esos juegos japoneses que suelen ocupar más de un disco, más de tres incluso. Suelen ser juegos extensísimos, con inmejorables gráficos, con numerosísimos objetivos a conseguir, y con una complejidad cada vez mucho mayor.



Nadie duda de la indiscutible calidad de esos juegos, de sus innumerables horas de diversión que pueden proporcionar. Suelen tener una gran perfección, cuidando todos sus aspectos hasta el más mínimo detalle.



Sin embargo, tampoco es menos cierto que esos programas tan amplios se están inclinando cada vez más hacia juegos de los denominados **RPG** (Role Player Game), con objetivos en los que intervienen ingentes cantidades de objetos a obtener dentro de interminables mapeados (en la misma línea del **Metal Gear**, pero con una dificultad mucho mayor).

No es mi propósito criticar este tipo de juegos que cuentan con todo mi apoyo y aprobación (programas tan cuidados como estos contribuyen a mantener la norma frente al avance de las consolas que prácticamente no disponen de juegos de esta clase), pero llega un momento en que el usuario se harta de recolectar llaves, tarjetas de acceso, armamento, pergaminos, pócimas mágicas, relojes, trozos de joyas, armaduras, coronas, números, munición, comida, botas, dinero, frutas, tesoros...

Ocurre con el tiempo que ya no puedes imaginar pantallas y pantallas de selvas, bases enemigas o desiertos, y añoramos aquellos tiempos en que los megaroms y cartuchos estaban en pleno apogeo, cuando sólo hacía falta introducir el cartucho en la ranura y ponerse a "liquidar" todo lo que aparecía en pantalla para al final decir:"¿lo ves, muñeca? No hay bicho que se me resista..."

Ocurre que sólo ansiamos un sencillo **Némesis**, sin ni siquiera SCC, sin 4561 colores ni 3428 trucos mágicos. Ocurre que nos divertimos de lo lindo con el **1942**, liquidando a todo japonés que aparezca delante de nuestras narices. Ocurre que casi lloramos al recordar los buenos viejos tiempos delante del **Vampire Killer**, tan "modesto" y al mismo tiempo tan genial, sin líos ni complicaciones. Ocurre, en definitiva , que suspiramos por un poco de acción, de darle caña al manguito, de molar delante de los amigos o de la chavala al liquidar a todos los gamusinos del **Zanac–Ex**.

Personalmente ya estoy harto. Me encantan los juegos con gráficos "alucinantes" (la palabra más sobada desde que existen los cartuchos), las melodías "orquestales" (palabra que ha quedado ya para siempre asociada a los juegos japoneses) y la variedad de fases. Pero no puedo más. Denme, por favor, uno de esos viejos arcades. El **Super Rambo**, por ejemplo, o uno de esos juegos para **MSX2** que valen medio talego. Son programas viejos, fósiles, informáticamente hablando. Pero yo, señores del **RPG**, prefiero un día delante del **Road Fighter** (los buenos tiempos no volverán, ¿eh, Alvaro?) a dos meses delante del **Xak 42**. Y si no, que con su pan se lo coman. ■

José A.
Saco Muiño



Poli Díaz
Opera Sports

No se puede decir que el sistema **MSX** haya sido muy pródigo en juegos de boxeo, aunque ahora me vengan a la memoria juegos como **ROCKY**, de la ya casi desaparecida Dinamic, un programa que dejaba mucho que desear en todos sus aspectos; o el juego **KONAMI'S BOXING** que, como todos los productos Konami, tenía una alta calidad gráfica.

El juego creado por **OPERA SPORTS** forzosamente debía ofrecer las innovaciones que con el paso de los años se han producido, como gráficos en tres dimensiones, una mayor riqueza de golpes, un mayor realismo, etc.

Hay que decir que, al menos, **OPERA SPORTS** ha intentado mostrar estos avances en el desarrollo del programa. Sin embargo, al ser una conversión típica de **SPECTRUM**, la capacidad gráfica de nuestro sistema no es aprovechada más que mínimamente.

Son gráficos en tres dimensiones con un colorido discreto, mostrando el cuadrilátero en el fondo de la pantalla y desde una perspectiva un tanto elevada para que el jugador pueda tener una mejor visión del combate.

El público y los árbitros están muy bien definidos, resolviendo así el problema de otros juegos deportivos, en donde el público no es más que una mancha borrosa

Una cuestión a destacar en este aspecto es que los menús del juego y el anuncio del ganador del combate se muestran en una pantalla que va descendiendo por la parte superior y, aunque algo lenta de movimientos, no deja de ser original.

Quizás el mayor defecto del apartado gráfico sea que los boxeadores son algo pequeños y torpes de movimientos, razón por la cual a veces resulta difícil controlarlos.

Los menús a los que accedemos al cargar el juego son varios. Antes de luchar por un campeonato tendremos que demostrar que estamos preparados, venciendo a nuestro sparring. A partir de ahí nos iremos enfrentando a boxeadores más expertos que nos pondrán muy difícil conseguir el título.

En cuanto al sonido, está bastante bien, aprovechando plenamente la capacidad del **MSX**, con una melodía pegadiza que parece salida directamente de alguna película de Silvester Stallone.

Bien, pues esto es todo, el juego no da para más y se puede decir que vale lo que cuesta y, tal y como están las cosas en cuanto a producción nacional para los ordenadores de 8 bits, aun menos mal.

Javier Dorado 

Seamos sinceros y vayamos al grano

He visto, o mejor dicho, he leído en varias ocasiones comentarios sobre los **PCs** y los **AMIGAs**. Y me he propuesto dar mi **OPINION** desde un punto de vista más práctico, donde duele, en el bolsillo. Antes que nada he de decir que en el caso de

los **PCs** los precios varían mucho de una marca a otra, incluso de una tienda a otra.

Los únicos ordenadores que pueden hacer sombra al **MSX** son el **PC** y el **AMIGA**. Tengo que mencionar al Macintosh, que es un buen ordenador, pero desconocido (***Nota de Jon:*** *en el mundo de las artes gráficas y el diseño, el mac es el rey. Basta leer alguna revista del sector para comprobarlo. Además, muchos diseñadores, como es el caso de Mariscal, el creador de Cobi, lo utilizan. También se utiliza en gran cantidad de periódicos*). Le pasa lo mismo que al **MSX**; pero eso es un caso aparte. (**Nota para Jon**: Puedes hacer aquí el comentario que quieras, ya que supongo que si tienes un **Mac** sabrás más que yo sobre el tema.Tengo la impresión de que a los Estados Unidos les basta con el mercado americano) (***Nota de Jon:*** *En esto te equivocas, se han llegado a hacer* ***Macs*** *con interface de usuario en chino, japonés y árabe. Debido a su interface gráfico, son más adecuados para las particulares características de estos idiomas que el interface tipo* ***MS-DOS***. *De* ***Windows*** *no hablemos, puesto que es una mala copia del* ***Mac***.). También podría mencionar al **ATARI**, pero creo que basta con el **AMIGA**. Empecemos...

En la esquina izquierda, con 16 bits de peso y 28 MHz de altura, **MSX Turbo-R**...

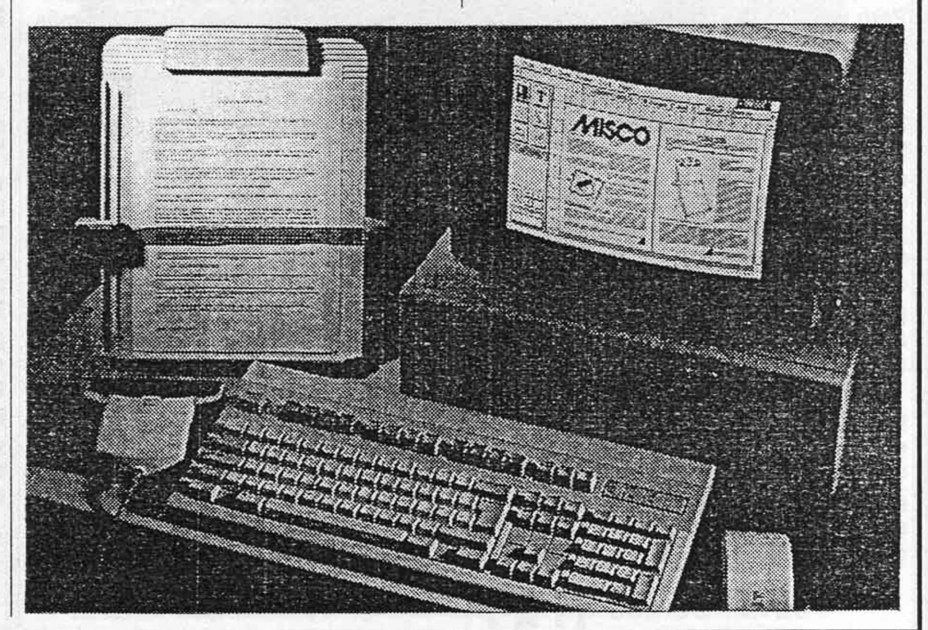
La gran ventaja de los **PCs** es que puedes construir, cual puzzle, un ordenador con características que quieras y abarcan todo tipo de aplicaciones, ya sean profesionales o de andar por casa. Aparte de todo esto está increíblemente extendido por todo el mundo y hay muchas compañías que lo fabrican. Así pues, hagámonos nuestro ordenador ideal.

Lo más importante del ordenador es la placa madre, donde está la CPU. Hay unas cuantas, están el 486, 486 SX, 386, 386 SX, 286, 86 y el 88. Los AT 286 ya se han quedado cortos; los XT, sin comentarios (***Nota de Jon*** *: Según lei en el Teletexto, para otoño saldrá al mercado la nueva CPU de Intel: la 586 o P5. Se trata de un microprocesador de arquitectura RISC mejorada, es decir, con un conjunto reducido de instrucciones y por lo tanto más rápido*). Pegamos fuerte y le ponemos un 486 a 50 MHz con 128 Kb de caché y de 8 MB, ampliables a 64 MB en placa madre. No está mal. Dato: el índice Landmark de un 486 a 33 MHz y 64 Kb de caché, alcanza los 150.2 MHz; está bastante bien comparándolos con los 3.0 MHz de nuestro **MSX**.

Pasemos a las unidades de almacenamiento. Aquí sí que hay donde elegir. Le vamos a poner un disco duro..., con 120 MB a 12 ms nos basta, para qué le vamos a poner un disco duro de 1.200 MB. Le ponemos una unidad de 3.5 de 2.8 MB, que están a punto de salir, si no han salido ya. Un CD-ROM y, por qué no, una unidad de 5.1/4 de 1.22 MB. Le podríamos poner discos removibles y demás, pero para qué.

Vayamos a lo que importa, la tarjeta gráfica. Aquí también hay donde elegir, pero vamos a ir al grano, le ponemos la SVGA con 1MB de VRAM; soporta una resolución por encima de 1024x768 con 256 colores y un modo Hi-color de 32.768 colores en 640x480. Las hay mejores, pero para ir tirando..., nos conformamos.

El tema del sonido en los **PCs** ha sido el más polémico. Ya que no se ponían de acuerdo en su utilidad y aplicación, por lo que casi todas las firmas importantes tie-



nen sus propias tarjetas de sonido, enfocadas siempre hacia las prestaciones profesionales. Nosotros vamos a elegir las que parecen ser las más utilizadas en los programas que nos interesan, los juegos. Estas son las **AdLib** y la **SoundBlaster**. Pero ya han salido, qué extraño, nuevas versiones mejoradas, muy mejoradas, de estas; que son la **AdLib Gold** y la **SoundBlaster Pro**, de profesional, pero también está la tarjeta que más extendida está en América y quizás la mejor, las **Roland**. Pero como vamos a hacer una máquina, le ponemos la **Roland** y la **SoundBlaster Pro** y las unimos. ¡Qué pasada!.

Y bien, ya cual Doctor Franskestein, hemos fabricado nuestro ordenador y nos ha salido un auténtico "monstruo" informático.

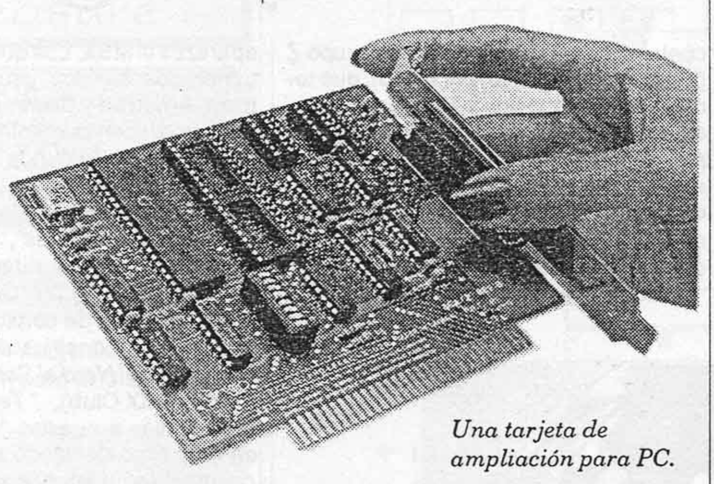
Con esto sí podemos presumir ante cualquier **AMIGA**, e incluso, creedlo aunque parezca imposible, supera al **Turbo R**. No puedo ni imaginar un juego que aproveche las características de este ordenador.

De todas formas, la configuración actual, casi necesaria, es la siguiente: 386 a 33, 4MB de RAM, disco duro de 80MB, con una VGA de 512Kb vamos tirando, una sóla unidad de disco de 3.5 o 5.25, y vamos a ponerle la **Sound Blaster**. Esto viene saliendo entre las 280 y 600 mil pesetillas aproximadamente según marcas, y es que **Olivetti** o **Compaq** tienen muchas letras. No menciono **IBM** o **ACER** porque tienen pocas letras. Un dato, el juego **Wing Commander 2**, que seguro que habréis oido comentar, necesita un 386 rápido con 4MB de RAM, casi 30MB de disco duro libres, de los que 7MB son sólo para sonidos digitalizados, voces, VGA normalilla, y la **Sound Blaster**, la **Roland** o las dos juntas. Y esto es sólo el principio.

Luego, técnicamente, pueden superar a los **MSX**, pero ... ¡a qué precio!

El mundillo del Amiga es mucho más reducido al ser un producto exclusivo de Commodore. Seguro que habréis oido hablar del nuevo **AMIGA Plus** con 1MB de chipmen y los nuevos chips Agnus y Denise, "los mismos chips que el 3000". Suena bien, ¿no?, el único inconveniente es que hay problemas de incompatibilidad. ¡Qué pena!.

Ya pueden aprender de los **MSX**. Veamos, los puntos fuertes del **AMIGA** son el sonido y los gráficos. Es suficiente. El **AMIGA** tiene 4 canales de sonido en estéreo y 8 en mono. El **Turbo R** 9 canales PCM y uno para sonido digitalizado. ¡10 canales!, parece mejor, ¿ no?. Pero la diferencia estriba en que los 4 canales del **AMIGA** pueden reproducir sonido digitalizado, mientras que el **Turbo R** sólo tiene uno. Así pues, ni es mejor ni peor, simplemente diferente. Los gráficos del **AMIGA** están muy bien, pueden llegar a los 4096 colores simultáneos en alta resolución. No está mal. Pero el **Turbo R** tiene 19.268 colores simultáneos, casi 5 veces más que el **AMIGA**. La resolución, inferior. Pero teniendo en cuenta que los televisores normales tienen 300 y pico líneas... Ahora bien, los **AMIGA** tienen la posibilidad de mejorar la capacidad gráfica considerablemente. Quizás la tarjeta gráfica más impresionante sea la **DCTV**, de nada menos que 24 bits por pixel. Es decir, 16.776.960 colores. No está mal, si tenemos en cuenta que el ojo humano no encuentra la difrenecia entre 400 mil colores y 16 millones y medio. Esta tarjeta posee CPU propia, y utiliza el **AMIGA** prácticamente como interface de usuario. Vamos, que no se puede considerar como una ampliación, ya que es casi un ordenador aparte.



Una tarjeta de ampliación para PC.

También se presenta con software de alta calidad, diseño gráfico, pintura, anim ación en tres dimensiones, etc. En verdad, los resultados son asombrosos. El único inconveniente es que el precio es el doble que el de un **AMIGA** normal. Aparte de todo esto, el **AMIGA** posee una colección de programas sólo superada por los **PCs**. Tiene de todo, y mucho.

Llegados al precio, seré tajante. El **Turbo R** es dos veces más caro que el **AMIGA**, sin más. Precios españoles. Es de todos sabido que en Japón los **Turbo R** están más baratos.

Aún así, no cambio mi pequeño **MSX2** por ningún otro. Eso no quiere decir que no pueda tener más de un ordenador. ■

*(**Nota de Jon:** Alberto, te agradezco que me hayas dado pie a hacer mis comentarios en tu artículo. Este mes no hay artículo mio, así que aprovecho.)*

Alberto Luis Martín

El sueño quedó sin cumplirse

Allá por el año 1983 todos nos auguraban un gran éxito. Más de 20 grandes compañías japonesas se unieron para crear al **MSX**. "El futuro es la compatiblidad" decían algunos, "arrasaremos", aclamaban otros. Pues nada de eso. Las optimistas campañas publicitarias de **SONY** y **PHILIPS** hicieron abrir los ojos a algunos y por esta y otras razones el **MSX** fue rentable en España y otros países de Europa, pero siempre estuvo relevado a un segundo plano en nuestro país. Todos podíamos comprobar que el **MSX** era el ordenador con menos programas nacionales e ingleses, y de vez en cuando nos llegaban divertidos programas y de gran calidad con un extraño logotipo: **Konami**. Las cosas mejoraron un poco en 1986 y a partir del 88 nadie quería oir hablar del **MSX**. Pero la realidad es que en Japón los programas son de mayor calidad y allí a nadie se le ocurriría decir que el sistema está acabado. Pero eso es en Japón. Por suerte, las compañías españolas han dejado de editar para **MSX** y demos gracias al cielo que las empresas inglesas y demás ya no nos venden "programas" o como se les pueda llamar. Los japoneses están en su mejor momento en lo que se refiere a calidad y adicción, pero nos han dejado en la estacada, y la última mala noticia nos ha llegado con la desaparición de **MSX CLUB**. Ya muchos usuarios están defraudados, y es comprensible. Y ahora cabe preguntarse si todos estamos haciendo lo suficiente por mantener nuestro querido sistema. Por una parte sí, y un ejemplo es este fanzine, pero por otra parte estamos creándonos unas extrañas fantasías: El **MSX** no es superior técnicamente que el **Amiga**, ni el **MSX2** ni el **MSX2+**, y tengo serias dudas de que el **Turbo R** supere en todos los aspectos al **Amiga**. ¿Acaso radica ahí el problema? Es necesario seguir esta absurda guerra contra el **Amiga**? ¿Acaso tenemos que seguir riendo las payasadas de las **FAC** (**Federación Anti-Comodore**)?. Ya todos sabemos que el **Amiga** no tiene adicción y todo eso, y corren por ahí demasiados chistes fáciles contra este ordenador y quizás escondamos nuestro miedo tras estos chistes, porque a estas alturas todos tenemos un aislamiento progresivo del sistema. Todo esto nos está llevando a evadirnos de los verdaderos problemas que tiene la norma, que los usuarios de **Amiga** se preocupen de su ordenador, nosotros debemos prestar atención al **MSX**, y es ahora el mejor momento para hacerlo. Debemos seguir aplaudiendo a **GENIC** para que sigan con sus **Picture Disk**, a **LASP** (aún con sus precios), a los **fanzines**, y en general a toda la gente competente que ayuda al **MSX**. Ya no sirven de nada las cartas a **Micromanía**, ni

a **Dinamic**, ya no nos hacen caso, las únicas cartas rentables son a Japón, Holanda y a otros países más. Que me perdonen los chicos de la **FAC** y otros aludidos si han leído esto, pero a veces es necesario unos golpecitos en la cabeza para daros cuenta si lo que hacemos mejora o empeora las cosas (yo mismo soy el primero en sentirme aludido). Desengañémonos, ni la compatibilidad nos hará vencer ni arrasaremos el mercado, pero quizás nos baste con mirar nuestro querido ordenador y decir un "vale la pena seguir aguantando". Ya sólo me queda enviar un saludo a todos los que seguimos gozando con los juegos nipones y aunque no seamos los dueños del mercado y estemos ignorados siempre podremos presumir de ser los usuarios más fieles a un sueño que quedó sin cumplirse... ■

Fco. Javier
Torreblanca



Superjuegos

Mirando un día la televisión, apareció un anuncio de una nueva revista: "Ha salido la nueva **SUPERJUEGOS**. Por sólo 175 pesetas...". Este anuncio se fue repitiendo a lo largo de dos semanas por todos los canales (al menos por los 3 que veo) y a todas horas, lo que me hizo pensar que la revista pertenecería a alguna editorial poderosa, y que para costar 175 pesetas debería estar muy apoyada por las empresas de software.

En efecto. Compré la revista por curiosidad -el número 2, de junio-, y me encontré con que la editorial era el grupo Z (bastante importante, por cierto), que tenía muchos anuncios y, la mayor sorpresa, que, a pesar de costar tan sólo 175 pts, constaba de 140 páginas (aunque seguro que el precio subirá muy pronto, comoen todas las revistas que empiezan muy baratas, y luego...), e incluso de fichas coleccionables.

"Los super juegos del mes" son (o eran) "Barcelona '92", "Carmen Sandiego", "Supermario", "Elvira II", etc. Por supuesto, el **MSX** no aparece para nada, ni siquiera en los anuncios de Canadian, aunque sí en los de Telejuegos, pero son juegos antiguos, parece que no hay ningún nuevo lanzamiento español.

Pero, tampoco nos preocupemos, pues estamos acostumbrados a que no aparezca el **MSX**. Los que no están acostumbrados son los usuarios de **Spectrum**, **Amstrad** y **Commodore**, que tampoco aparecen comentados, a pesar de que sí tengan algunos escasos lanzamientos.





Las secciones de la revista: "*Bazar informático*", "*Noticias*", "*Antes que nadie*" (dedicados a nuevos lanzamientos), "*Consolas*" y "*Hit Consolas*" (se comentan juegos de consolas **Nintendo** y **Sega**) ,"*Los consejos de Mix*" (sección similar a "*Del Hard al Soft*", de la desaparecida **MSX-Club**), "*Tecnología*" (sección similar a nuestro "*Así funciona...*", en este caso dedicado al MIDI), "*Tú me cuentas*" (aquí intervienen los lectores), "*Ordenadores*" y "*Hit Ordenadores*" (si no tienes **PC**, **Atari** ni **Amiga**...), "*Trucos*", "*Mapas*", "*Cargadores*", "*Juega y aprende*" (dedicado a programas educativos), "*Reportaje*", "*Dale marcha*" (sección dedicada a la música),

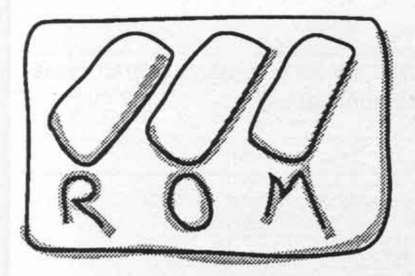
"*Cine y vídeo*", "*Sobre la mesa*" (juegos de mesa), y tampoco falta el "*Horóscopo*".

Son muchas secciones, pero también muchos anuncios. Hay 33 páginas completas de anuncios, lo que equivale a un 23'57% de la revista, o sea, que una de cada cuatro páginas es un anuncio. Y es que hay anuncios hasta de libros ("Hook", aunque sea de ediciones B) y, lo que más me sorprendió, el anuncio de "Xuxa Park", que creo que poco o nada tiene que ver con los "Superjuegos".

En fin, la revista no está del todo mal, y su precio hace que sea un best-seller en Cataluña (es broma). Pero, respecto al **MSX**... ¿qué es el **MSX**? ■

Juan Modesto
del Río





Repaso de Cartuchos

Malaya Treasure

FICHA TÉCNICA
CASA: Pony Canyon
FORMATO: (MegaROM)
TIPO: Aventuras

Teclas

[SHIFT] o [SPACE] para el SALTO
[Z] o [GRAPH] para el DISPARO

El Juego

Este juego de PONY CANYON es relativamente fácil y simple en su desarrollo, con música amena y unos buenos gráficos.

A continuación os pongo el desarrollo y el mapa de las dos primeras fases, las cuales son bastante fáciles.

En esta primera fase coges la espada y vas hacia la puerta A y haces todo el recorrido y luego vuelves a donde te dieron la espada. Aquí tienes una escalera para bajar. Un consejo es que a medida que vayamos pasando por las casas entremos en todas, pues hay consejos y cosas que te ayudan. Cada vez que mateis a algún enemigo cogeis dinero o algunos "items", que se usan así:

FUEGO: cursor DERECHA. Teniendo el FIRE (fuego) disparas el fuego a la derecha.
cursor IZQUIERDA. Teniendo el FIRE pulsado disparas a la izquierda.
+ [GRAPH] o [Z]

FASE 1

A
B
TRAMPA

LLAVE DE NIVEL
BOMBAS
LLAVE
PUERTA DE NIVEL
ESPADA
OBJETOS VARIOS
RECARGA VIDA
ABRE CON BOMBAS

BOMBAS: cursor ARRIBA. Las paredes se abren dándoles con las bombas.
+ [GRAPH] o [Z]

Y, para terminar, os pongo dos claves de acceso a los diferentes niveles:

CODIGO de acceso a la FASE 2:
LCRL SØQK AQFA 9
CODIGO de acceso a la FASE 3:
IERD 5Ø2Ø NRAR 1

(En el anterior número de la revista, sección TRUCOS Y POKES, se publicaron unas claves de acceso para este juego).



Punky 2

FICHA TÉCNICA
CASA: Sony
FORMATO: (MegaROM)
TIPO: Plataformas

Teclas

[SPACE] disparo
[GRAPH] salto
[F1] pausa

El Juego

Punky 2 es extremadamente fácil, estructurado en pantallas concatenadas por pasadizos, las cuales se abren cuando recoges todos los objetos de las pantallas.

Existen cuatro niveles diferentes:

1. Tierra
2. Nubes
3. Egipto
4. Infierno

y un quinto nivel que ya es el último, en el cual hay un monstruo que te dispara. Acabas con él y avanzas hacia un libro en la otra pantalla y entonces el juego ya se acaba, con un simple FIN (en japonés, claro).

La única dificultad es el saber qué pantalla es la última en cada nivel pero eso es fácil después de haber jugado, al menos, una vez.

En cada nivel y en cada pantalla hay unos frascos que recagan el **LIFE** (vida, en castellano) y unos ojos donde se pueden comprar ayudas:

OPCION A:
Recarga la vida.

OPCION B:
Cambias de disparo. Hay seis tipos diferentes de disparo.

OPCION C:
Cambias la música.

En una puntuación de 1 a 10, le daría un 8 en gráficos y un 3 en música. Es un buen juego, pero muy difícil.

Star Virgin

FICHA TÉCNICA
CASA: Pony Canyon Inc.
FORMATO: (MegaROM)
TIPO: Aventuras

El Juego



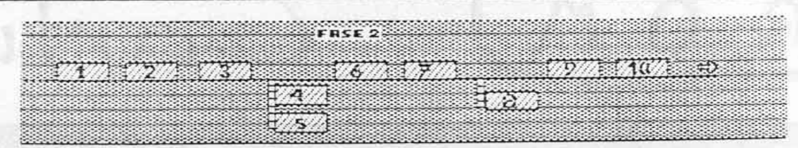
Este juego de "Pony" tiene una relativa facilidad y su única dificultad consiste en matar a los monstruos o enemigos de fase.

El juego consta de cinco fases que paso a comentar.

FASE 1

Esta fase es el comienzo donde, para pasarla, tienes que matar al gran monstruo que te aparecerá, dándole en la lengua, su punto débil.

FASE 2



En esta fase y en las tres sucesivas tienes que encontrar tres corazones hablando con los personajes. Tienes tambien frutas que, cuando llegas al monstruo, te amplian la vida.

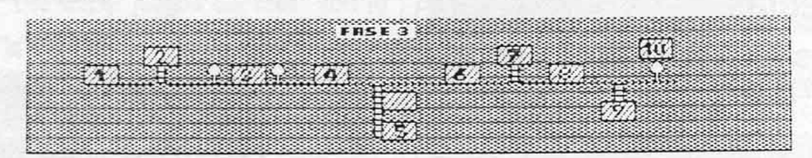
Tu única arma es un matamoscas o un spray. El monstruo de esta fase es un tanque y hay que pegarle a la cabina.

Estas son las indicaciones en el mapa:

1	FRUTA	6	GUANTES, CORAZON
2	NADA	7	NADA
3	CORAZON, FRUTA, MATAMOSCAS	8	BOTA
4	BOTA	9	SPRAY, FRUTA, ESPADA, CORAZON
5	CORAZON	10	CORAZON

Cuando tengas los cinco corazones se activa el collar y la espada la usas cuando luchas contra el monstruo.

FASE 3



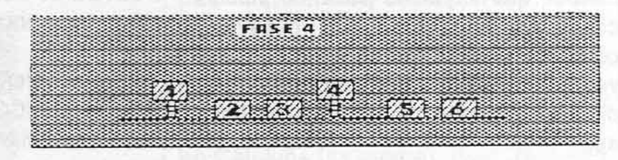
Al empezar esta fase apareces en una moto y debes recoger la fruta, que te aumentará la vida.

Estos son los símbolos del mapa:

1	CORAZON, MATAMOSCAS, FRUTA, CORAZON	6	NADA
2	BOTA	7	CORAZON, FRUTA
3	CORAZON	8	FRUTA
4	NADA	9	GUANTE, ESPADA
5	MUELLE	10	CORAZON

El monstruo de esta fase es un caballero medieval y hay que darle entre el tórax y las rodillas.

FASE 4



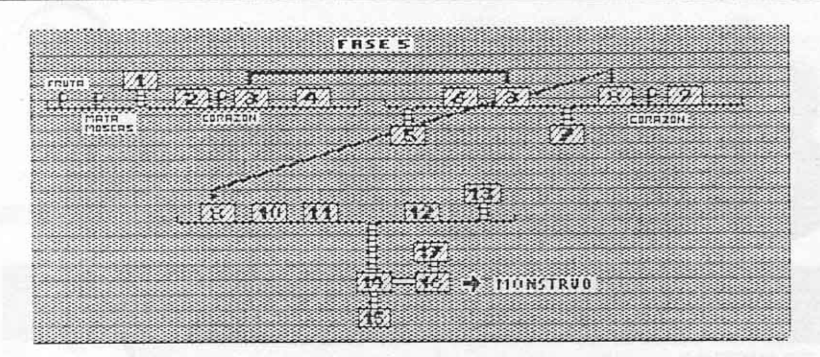
Estas son las indicaciones del mapa:

1	MATAMOSCAS, FRUTA, MUELLE	4	FRUTA, CORAZON
2	ZAPATO, GUANTE	5	CORAZON, FRUTA, ESPADA
3	CORAZON, CORAZON	6	CORAZON

El monstruo de esta fase es como el de fase 3 pero hay que golpearle en la cabeza.



FASE 5





Símbolos:



1 MUELLE	10 FRUTA	15 ESPADA, CORAZON, CORAZON
2 GUANTE	11 BOTA	16 CORAZON
4 NADA	12 SPRAY	17 NADA
5 MUELLE	13 NADA	
6 NADA	14 CORAZON CORAZON	
7 GUANTE		
9 NADA		



El monstruo de esta fase es el más difícil y hay que golpearle en un medallón que tiene en le pecho.

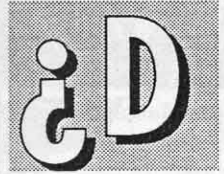
Y después un final... increíblemente malo...

Este es, en definitiva, un programa con gráficos buenos, buena música y mucha adicción.

Raúl Chicón

You're gonna have more fun with MSX2+!

Noticias

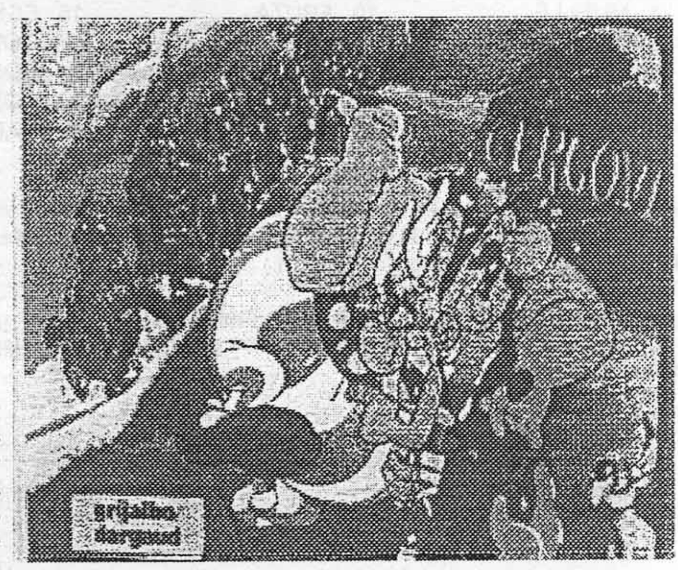


ónde se han metido los usuarios de nuestros queridos MSX? Así comienza nuestra editorial. Últimamente estamos notando una falta de colaboración por parte de los usuarios. Después de que la única revista oficial del **MSX** de España, nos referimos, claro está, a la **MSX CLUB**, dejase de publicarse, era de esperar que los usuarios se moviesen buscando información, Clubs, en fin, hacer todo lo posible para mantener al sistema.

Pero no ha sido así. Y prueba de ello es la desaparición de algunos fanzines importantes, como el **NIHONGO** que edita, digamos ya editaba, nuestro amigo **Ramón Casillas**. Que nadie se extrañe ni se queje pues si la **MSX CLUB** dejó de publicarse, porque si la gente no la compraba difícilmente se iba a continuar con la publicación. La misma suerte puede correr nuestra revista si los usuarios dejan de colaborar, pues nosotros tampoco estamos dispuestos a rellenar las páginas de la revista con aportaciones nuestras.



Siguiendo con estas malas noticias os vamos a comunicar otras de no menos interés. Para empezar, en Japón la cosa tampoco marcha nada bien. La conocida revista **MSX MAGAZINE**, que editaba la mismísima **ASCII**, ha dejado de publicarse. También **COMPILE** deja de editar sus **Disk Station**, el último que podéis encontrar es el 32. Por si fuera poco **KONAMI** no ha sacado nada nuevo para **MSX** desde hace más de un año. Nos han llegado noticias, no oficiales, de que tanto **KONAMI** como **T&E Soft** han dejado el **MSX** de momento para volcarse en el **PC**, y en las consolas, como comprobaréis si le echáis una ojeada al catálogo de cartuchos de estos aparatos.



Albert Solé nos escribe para comentaros que **Micro Cabin** le ha informado de dos nuevos lanzamientos, un RPG para **MSX 2** y una utilidad para **MSX 2+** y **Turbo R**. También nos comenta que ha recibido el **XAK** comentado en este número y el **YS III**, así como los comics originales de la serie **Dragon Ball**, y todo ello directamente de Japón gracias a los servicios de **Robin V. Hoegen** cuya dirección os facilitamos a continuación:

Global English Network
337-3 Naka, Matsuzaki Cho
410-36 Shizuoka Ken
JAPAN

Gracias a **Fernando A. Bleda** (Valencia) os vamos a decir dónde sintonizar una frecuencia japonesa, para practicar vuestro japonés, en onda corta. Tomar nota:

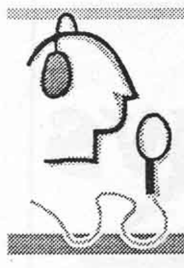
RADIO JAPAN NHK
NIPPON HOSO KYORAI
TOKYO, 150-01 JAPAN

Radio Japan NHK. Banda de 19 metros en la frecuencia de 15375Khz. Horario de 23:30 a 0:00. Los lunes aprender japonés, los domingos buzón radioescuchas, y el resto de los días noticias.

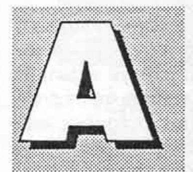
A continuación os facilitamos un par de direcciones europeas a donde también podéis escribir, en inglés, claro está:

MSX COMPUTER MAGAZINE
POSTBUS 61264
1005 HG,AMSTERDAM
HOLLAND
FAX.020-862719

MSX Club Gouda
Middelblok 159
2831 BM Gouderak
HOLLAND
☎ 01827-2272



Clubs



A pesar de todo últimamente han aparecido en nuestro país nuevas asociaciones de usuarios, algunas especialmente destinadas a los usuarios de la primera generación.

Antonio Mesa es quien no hace mucho fundó el **Club JEULER** en Barcelona. Se dedican al intercambio de juegos y programas en formato casete exclusivamente para **MSX1**. Una nueva alternativa para los usuarios de estos ordenadores. Además, todos aquellos que escribáis tenéis la seguridad de que recibiréis respuesta.

También, y nuevamente para **MSX1**, podéis escribir al **Club ELECTRISOFT**. Se dedican también al intercambio de información y software.



Ahora los usuarios de **MSX1** no tienen que quejarse de la falta de Clubs específicos para sus ordenadores. Os recomendamos que escribáis. A continuación os facilitamos sus respectivas direcciones:

CLUB JEULER
Antonio Mesa
C/Concilio de Trento,108 3-2
08020 BARCELONA

CLUB ELECTRISOFT
C/Marqués de Estrella, 25
03770 VERGEL (Alicante)

Desde hace bastante tiempo existe también en Salamanca otra asociación de usuarios de **MSX1** que se hace llamar **SOFTWARE 2001**. Este Club se dedica a la programación en BASIC. Los que quieran pueden participar enviando sus programas en formato casete. Han sacado 2 casetes y ya están en marcha la tercera y cuarta cinta. Los interesados pueden conseguir las cintas que se vayan editando al precio de 200 ptas. Para más información podéis escribir a:

SOFTWARE 2001
C/Gabriel y Galán 6-7
37005 SALAMANCA



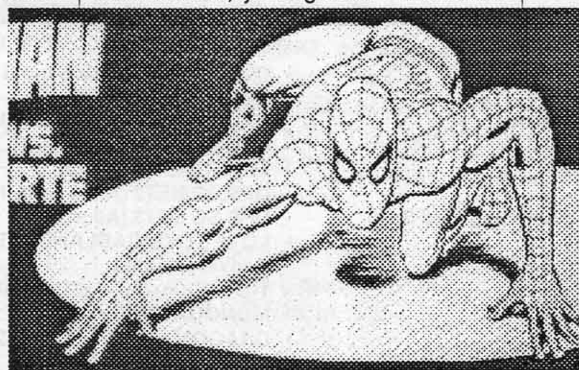
Los usuarios de **MSX2** con unidad de disco lo tenéis más fácil a la hora de conseguir todo tipo de fanzines, sobre todo en formato disco, y no sólo españoles, sino también europeos y de otros países.

Todos aquellos que quieran estar al tanto de las novedades en cuanto a soft japonés se refiere no se pueden perder todos los meses el fanzine **NIHONGO** que edita **Ramón Casillas**. Se trata de uno de los fanzines con mayor aceptación por parte de los usuarios. Para aquellos que no lo sepáis, por no comprar, claro está, su fanzine, deciros que dejará de editarse debido a la escasa venta (que no es tan escasa Ramón, ya le gustaría a muchos sacar una tirada tan amplia de ejemplares) y al enorme trabajo que le ocasiona. Aunque tengas un **MSX1** siempre encontrarás información de tu sistema. Os recomendamos y sugerimos que pidáis su último número del 15 de Julio a la siguiente dirección:



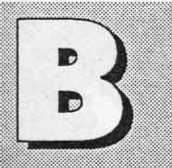
NIHONGO
Apdo. de Correos 150
08900 L'HOSPITALET (Barcelona)
☎ (93) 338-56-44

En formato disco tenéis mucho más donde elegir. En esta ocasión os hablaremos del que editan los muchachos de **Pyramid Soft**, pues no hemos recibido, a fecha de cierre de la presente revista, ningún otro fanzine en disco, que tendría que llegarnos original, por parte de sus responsables, de los contrario no sería objeto de comentario en estas páginas. Cada vez que van saliendo nuevos discos de Pyramid éstos van mejorando más y más, situándose en un puesto importante en lo que a calidad se refiere. Sus principales características son la gran cantidad de imágenes y que disponen de una versión FM PAK y otra PSG. Podéis poneros en contacto con uno de sus realizadores:



Albert Solé
Apdo. de Correos 792
43080 TARRAGONA

The HNOSTAR News



Bastantes cosas os tenemos que contar esta vez, algunas de máxima importancia. La primera, y quizás la más importante de todas, es que hemos cambiado de domicilio, aunque la dirección postal seguirá siendo la misma. Lo que sí cambia es nuestro **número de teléfono** (esta es la tercera vez) pasando a ser el siguiente:
☎(981) 80 72 93.

Esperamos recibir también pronto todas vuestras aportaciones para el próximo número, pues no queremos más retrasos. Estamos pensando en cambiar nuevamente la estructura de la revista. No vamos a poder seguir encuadernando las revistas, pues es mucho trabajo para nosotros, y nos resta mucho tiempo, por eso tenemos pensado cambiar el formato de la revista. Siempre y cuando haya un anuncio publicitario en color en la contra-portada de la revista podréis adquirir la revista con la **portada** también **en color** pagando un extra de ¡sólo 100 ptas!.

Antes de pagar este dinero extra, que prácticamente no es nada y merece la pena, debéis cónsultarlo con nosotros.

Por favor, no os dediquéis todos a enviarnos críticas a la revista **Micromanía**. Enviárselas a la propia revista, y si lo hacéis es muy probable que aún nos traten peor, y con razón, pues lo único que reciben de los usuarios de **MSX** son duras críticas, aunque está muy bien hacerles saber de nuestros ordenadores y mostrarles su capacidad mediante imágenes de video y cintas de audio. ¿Por qué siempre la Micromanía? Existen más revistas dedicadas a lo mismo. Aunque parezca increíble al **Spectrum** le está sucediendo lo mismo y al resto de los 8 bits, que ya han dejado de fabricarse desde hace tiempo. Pero incluso al **Amiga** lo están abandonando un poco... Por el contrario, lo **PCs**, que antes no contaban con tantos juegos, ahora están en su mayor auge, y todo porque gracias a las nuevas tarjetas de video y sonido superan al **Amiga**. La revista **Micromanía** tiene una tirada media de 150.000 ejemplares al mes; se trata de una publicación que comenta las tendencias del mercado, de lo contrario no tendría tanta publicidad.

Ya está a la venta el **suplemento en disco** del que os hablamos en el pasado número, por sólo 200 ptas puedes hacerte con una copia. Si no lo tienes puedes enviarnos 300 ptas en sellos y lo recibirás al cabo de unos días por correo certificado. No pagarnos con sellos de grandes cantidades, como máximo enviarnos sellos de 200 ptas, y cuidad de que no transparenten por fuera del sobre. Este nuevo suplemento en disco contiene bastantes cosas, entre ellas a destacar: los listados de las revistas 10, 11 y 12; algunos programas de entretenimiento y utilidades hechas por nuestros colaboradores, una de ellas para los poseedores de un Turbo R que les permitirá ejecutar programas con el R800 que no están preparados para ello. También cuanta con gran cantidad de imágenes, muchas de ellas animadas, y todo ello acompañado por una excelente MSX MUSIC. Hay una sóla versión del disco, es decir, no hemos hecho una versión para MSX2 y otra para los MSX2+. Los que dispongan de FM PAC o Music Module podrán escuchar las músicas que incluye el disco, de lo contrario sólo se oirá el PSG (algo es algo) . También el disco incluye algunas imágenes en SCREEN12, aunque no os preocupéis porque esas mismas imágenes las hemos versionado a SCREEN8 para que todos podáis verlas.



Sacar este primer número del disco nos ha llevado mucho trabajo, y más cuando hemos contado con muy poca colaboración. Creemos que el disco está francamente bien para hacerlo nosotros sólos. No hemos retocado ni mejorado nada por el escaso tiempo de que disponíamos. Si queréis que continuemos editando la revista y el disco vais a tener que colaborar, si no hay colaboradores no hay revista, así de fácil.

No os extrañéis si falta alguna sección habitual de la revista. A partir de ahora no vamos a esperar a completar todas las secciones. A veces, por culpa de una o dos secciones no podemos sacar la revista; así conseguiremos sacar las revistas con más puntualidad, aunque quizás con menos páginas.

Todos vosotros habéis recibido el pasado número 11 encuadernado, pues bien, tenemos pensado sacar la revista en formato A-3, aunque nos cueste más a nosotros. La encuadernación la tenemos que hacer nosotros y nos lleva cantidad de tiempo por cada ejemplar.

¿Y quién no se ha enterado todavía de lo de nuestras **camisetas**? Este verano muchos estaréis luciendo la camiseta del Club, y al mismo tiempo haciéndonos un poquillo de publicidad, todo hay que decirlo. Si todavía no la tienes y te gustaría poseerla tan sólo debes de enviarnos un giro postal por valor de 1.100 ptas; también la servimos contra-reembolso de 1.350 ptas.Hemos entregado bastantes camisetas hasta el momento, por lo que suponemos han tenido bastante aceptación, y también prueba de ello es que algunos usuarios nos han vuelto a pedir más unidades.

NOVEDADES DEL JAPÓN

- XAK,The Tower of Gazzel (Microcabin). RPG. MSX2/2+/Turbo R
- ILLUSION CITY (Microcabin). MSX Turbo R
- DANTE 2 (ASCII).RPG construction.MSX2
- DISK STATION 31 y 32 (Compile).MSX2
- PINK SOX 7. MSX2
- THE RECORD OF LODDOSS WAR 2 (Humming Bird Soft) MSX2
- ROYAL BLOOD (KOEI) MSX2, MSX Turbo R
- L (ELLE). ELF. MSX2
- THE GREAT VOYAGERS (KOEI)
- SPACE WAR SIMULATION 2 (Bothec)
- OUTER LIMITS (Momonoki House
- BURAI II (Riverhill Soft)
- HAIPAA NICE ACADEMY (Momonoki House)
- CROSS KINGDOM (ASCII)
- TRANCHE LARD (ASCII)
- DPS SG SET2 (Alice Soft)
- DPS SG SET3 (Alice Soft)
- LOVE TO CASABLANCA (Thinking Rabbit) 2x2DD. Conversacional
- 1-2-3 (Compile). 1x2DD. Laberíntico
- MONOGATAI (East Cube). 1x2DD. RPG
- DRAGON KNIGHT (Elf). 4x2DD. RPG (Laberíntico)



VENDO juegos de cinta, todos ellos originales. Tengo juegos como Operation Wolf, Thunder Blade, Cosa Nostra, Dustin, Nonamed, Test Drive II, Chuck Yeager's, War in Middle Earth, Renegade III, Batman (película), Hunt for Red October y otros más. El precio ronda entre las 350 y las 500 ptas. Para más información, escribir a:

Gonzalo Vázquez Regueiro
Avda. Castelao, bloque 1, nº13, 3ºC
15704 Santiago de Compostela
(La Coruña)

¡ATENCION chicos!. Poseo la solución completa para el extraordinario RGP "The Final Fantasy Legent", así pues, todos aquellos Game-Maníacos con problemas en este juego que me escriban. No se arrepentirán... Tambien pueden escribirme (sólo para los que no se cansan escribiendo) para cambiar juegos de actualidad y de cualquier tipo y para recibir ayudas, etc... Estoy super interesadísimo en conseguir "The Final Fantasy 2" por el cual daría hasta dos de mis juegos. Otros preferidos que busco son "Bomber King", Boulder Dash", "Rescue of Princes Blobete", entre muchos otros. Yo poseo, entre otros: "Tortugas Ninja 2", "Castelvania", "Parodius" (versión diferente al MSX!), "F1 Spirit" (v. moderna), "The Final Fantasy Legent" (extraordinario RPG), "Duck Tales", "Gragoyles Quest", "Gremlins 2", "Super Mario Land", entre otros. Escribidme!:

Mini-Club VICIO-MANIACOS
José Ramón Manzano
C/ Particular. Edf. Illetas nº 8, 3 3
07800 IBIZA (Baleares)

VENDO los cartuchos METAL GEAR y METAR GEAR 2 (SOLID SNAKE). Interesados escribir o llamar:

José Antonio García
C/. Anduriñas,3 - 3º izquierda
27004 LUGO
☎ (982) 21 54 66

VENDO ratón para PC de buena marca: Marymouse. Buena calidad y con poco uso. Especial para windows y algunos juegos. Tan sólo por el precio de 4000 ptas., a convenir. Escribir a:

Gonzalo Vázquez Regueiro
Avda. Castelao, bloque 1, nº13, 3ºC
15704 Santiago de Compostela
(La Coruña)

CLUB JEULER tiene todo lo que necesita tu MSX-1. Nos dedicamos al intercambio de grabaciones. Tenemos de todo, juegos (novedades como el KONG'S REVENGE...), copiones de todas clases (TONUS, VECOPE, TURBO...), utilidades, bases de datos (TOSHIBA, DIM NEW, DATABA...), ensambladores, programas para imprimir (HARDCOPY, GAME MASTER...), programas para dibujar (GRAPHIC ARTIST, AACKODRAW & PAINT...), programas para hacer tu propia música (SUPER SYNTHETIZER, MUE-MUSIC EDITOR, auténtica novedad de HAL...), procesadores de textos (cartucho y cinta), todo esto y mucho más. Todo es sólo y exclusivamente para tu MSX-1. Anímate y escribe a la siguiente dirección (envía junto a tu carta tu lista de programas):

CLUB JEULER
C/ Concilio de Trento,108,3-2
08020 Barcelona

INTERCAMBIO programas MSX2 para 128k que funcionen en PHILIPS 8250. COMPRO revistas, libros, o fotocopias sobre el MSX-2. COMPRO tambien FM-PAK por 9000 ptas.

Dirigir ofertas a:

Fernando Bleda López
C/ Conchita Piquer 10-B-38
46015 VALENCIA

VENDO ordenador SANYO MSX2+, 512k RAM, 9 canales de sonido FM, 19268. Regalo juegos. En perfecto estado. 85.000 ptas.

Pregunta por José Enrique.
☎ (968) 26 68 81

COMPRO instrucciones de juegos tanto originales como fotocopias. Pago mejor las originales. Tambien vendo archivadores de disco de 3,5 a 1300 ptas (nuevos) de 80 u. Si te interesa algo llama al (928) 31 21 90 y pregunta por Gustavo Barrera de 9:00 AM a 13:00, o escribe al:

CLUB GENESIS
C/ Santiago Tejera, 56
35016 Las Palmas

CLUB LYNXS posee enlaces en Alemania, Japón y Dublín. Necesita socios nacionales. Posee las últimas novedades referentes al MSX. Completamente gratuito. No se buscan fines de lucro, simplemente se busca el formar un grupo de amigos a los que les guste el MSX. No importa el modelo.

LYNXS-CLUB
C/ Juan de Gardeazabal, 3 esc.A, 4ºB
48004 BILBAO (Vizcaya)

INTERCAMBIO programas para PC y BUSCO las instrucciones del HI-SOFT ASSEMBLER y del HI-SOFT PASCAL. También me interesaría conseguir el STAR SEEKER, un juego muy antiguo ya, para el MSX. Escribidme a la siguiente dirección:

JAVIER DORADO ROMERO
C/. Barcelona nº 28, 5º
15010 LA CORUÑA

VENDO ordenador MSX2, SONY HB-F9S con unidad de disco externa, monitor fósforo verde, dos cartuchos (uno de ellos el LOGO), programas en disco, revistas, libros de instrucciones. Todo por 70.000 ptas. Interesados llamar a:

José María Pacheco
☎ (91) 786 18 78
(mañanas de 10 a 12h y
fines de semana)

INTERCAMBIO juegos, trucos, etc. para MSX2. También busco información sobre el acceso a la unidad de discos desde el código máquina, artículos, tablas, etc. Escribir o llamar a:

Alberto Luís Martín
Ctra. El Amparo,117
38438 Icod de los Vinos
(Santa Cruz de Tenerife)
☎ (922) 81 14 57

SE CAMBIA Game-Boy+juegos, por MSX-2 sin ningún complemento adicional. No importa el estado estético del mismo siempre y cuando funcione al 100% y no esté hecho un desastre.

En caso de ser cambiado por MSX-2 se puede ofrecer algo de dinero (dependiendo del estado y si lleva unididad de disco o no a lleva). Escribe a:

José Ramón Manzano
C/ Perticular. Edf. Illetas nº8, 3º 3
07800 IBIZA (Baleares)

BUSCO un ordenador MSX2 a ser posible con 128k de RAM y con unidad de disco de 720 k, cuyo precio no sobrepase las 25000 pesetas. Enviar ofertas a:

Enrique Martínez Izquierdo
C/. Florida 63, 2º C
01008 Vitoria (ALAVA)

ESTOY interesado en comprar el FM-PAC. Enviar ofertas a:

David Uría Saavedra
C/ Enric Granados, 211
08755 Castellbisbal
(BARCELONA)

BUSCO a alguien que sepa reparar el MUSIC-MODULE de PHILIPS. Para contactar conmigo:

Fernando A. Bleda López
C/ Conchita Piquer, 10-B-38
46015 VALENCIA

CAMBIO Cartucho de tratamiento de textos IDEATEXT de Idealogic por MegaROM para MSX1 (Fantasm Soldier, Nemesis 2...). Añadiría además algún juego en cinta original o copias en disco (a elegir entre más de 600 programas)
Escribir a:

Jon Navarro Orueta
c/ Pío XII, 5 3º.C
01400 LLODIO - LAUDIO (Alava)

VENDO el FISHING FREAK (Cartucho;Crossmedia), EXTERLIEN (3x2DD; D.O.), PINK SOX 5 (2x2DD; Wendy Magazine), todos originales, a 10000 pesetas el lote ó 4000 ptas. cada uno. Interesados, dirigirse a:

Raúl Chicón Pérez
C/Comandante Vallespín 26, 8º dcha.
33013 OVIEDO

INTERCAMBIO programas MSX2, MSX2+ y TURBO R, en disco de doble cara y doble densidad. Poseo más de 800 programas. Pido seriedad y rapidez. Enviar lista a:

José Enrique Conesa Ruiz
C/ Alvader,4
30168 ERA ALTA
(Murcia)
☎ (968) 25 22 28

VENDO MSX2+ Panasonic FS-A1 WSX, 256K, con cartucho NEMESIS y GAME MASTER, más discos (juegos y utilidades) por 90.000 ptas. También intercambio programas para MSX2, 2+ y TURBO R. Interesados, contactar con:

Luis Alberto Valverde
C/ Puerto 15, 5º
20003 SAN SEBASTIAN
(Guipúzcoa)
☎ (943) 42 27 35





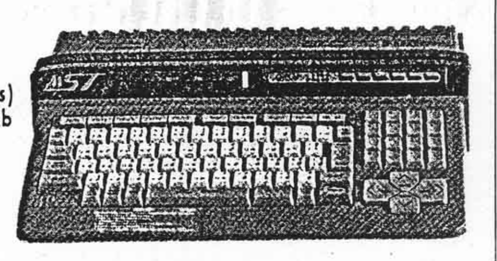


Alfonso I, 28 - 50003 Zaragoza
Telf./ Fax (34) (976) 29 90 60
Apdo. Correos 7037 - 50080 Zaragoza

VENTA DIRECTA Y DISTRIBUCION A TODA ESPAÑA
SOLICITA CATALOGO GRATIS

MSX TURBO R
+ Seed of dragon

120.000 ptas.
2 CPUs Z80A (3,58 MHz/8 bits)
R800 (28 MHz/16 bits)
ROM:1,536 Kb / RAM:256 Kb / VRAM:128 Kb
MSX BASIC 4.0 / MSX AUDIO / DOS 1y2
9 canales PCM + 1 digitalizador
19.268 colores simultáneos en pantalla
Unidad de disco 2DD 1 Mb
Incluye micrófono audiodigitalizador
1 año de garantía



VIDEODIGITALIZADOR MSX
40.000 ptas.

Versión PAL
19.268 colores en tiempo real
Efectos especiales y scrolls animados
De sencillo uso
Válido para las versionesMSX2, MSX2+ y Turbo R Screen 8 al 12

SCANNER MSX
40.000 ptas.



Alta resolución
200/400 puntos
Selector -brillo
-contraste
-resolución
Gran superficie de barrido y excelente fidelidad

IMPRESORAS MSX



LC200.......................43.000 ptas.
LC200C.....................58.000 ptas.
LC 24 200..................76.000 ptas.
LC 24 200C................86.000 ptas.
Especialmente preparadas para MSX
Incluye cable y soft especial

UNIDAD DE DISCO MSX
40.000 ptas.



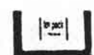
Doble cara doble densidad Incluye CPM y MSX-DOS Espacio unidad B

KIT MSX2+



Convierte en MSX2+ cualquier MSX2
Disfruta con 19.268 colores y prueba los apasionantes juegos de MSX2+
Kit completo........25.000 ptas.
(colocación)...........5.000 ptas.
Kit + FM PAC....... 35.000 ptas.
Kit + digitalizador 60.000 ptas.

FM PAC

estéreo 12.000 ptas.
mono 9.000 ptas.
9 canales FM en MSX
64 instrumentos, 16 ritmos, etc.

REVISTA MSX MAGAZINE
Todos los números 1.500 ptas.
¡Suscríbete ya!

HARDWARE

Artículo	Precio
Kit 256 Kb RAM 8280/50, F9S	20.000 ptas.
Cartucho ampliación memoria 64 Kb	12.000 ptas.
Cartucho ampliación memoria 512 Kb	24.000 ptas.
Ratón MSX	9.000 ptas.
Alfombrilla ratón	7.000 ptas.
MSX hard disk interface (SCSI)	26.000 ptas.
RS-232C interface	22.000 ptas.
Módem 2400/1200/300 bps	28.000 ptas.
Interface MIDI midisaurus	26.000 ptas.
Unidad de disco doble cara externa	28.000 ptas.
Repuesto unidad de disco (kit)	18.000 ptas.
Kit doble cara 8235	27.000 ptas.
Adaptador RF-video F700	10.000 ptas.
Turbo disk Sony F-700	6.000 ptas.
Filtro monitor color	4.000 ptas.
MSX DOS 2.30	16.000 ptas.
100 discos 3,5" 2DD	13.000 ptas.
Archivador 80 discos	3.000 ptas.
Cable RGB/euroconector	4.500 ptas.
Doble joystick MSX sin cables	8.000 ptas.

MAS ARTICULOS EN CATALOGO GENERAL ¡SOLICITALO!

SOFTWARE

Título	Precio
SD Snatcher (Konami)	12.000 ptas.
Solid Snake (Konami)	10.000 ptas.
Seed of dragon	10.000 ptas.
Final video graphics	10.000 ptas.
Last graphics	16.000 ptas.
Lasp videotexto	6.000 ptas.
Sinthesaurus	8.000 ptas.
Procesador textos MSX	5.000 ptas.
EDIT (Editor MSX DOS)	3.000 ptas.
Dinamic Publisher (español)	6.000 ptas.

Muchas más novedades en catálogo general
Envíanos tu dirección para remitirte información periódica

HARDWARE

MSX LAN (REDES MSX)

Sistema	Precio
105 MB MSX HD-SYSTEM	130.000,-
83 MB MSX HD-SYSTEM	146.000,-
61 MB MSX HD-SYSTEM	163.000,-
49 MB MSX HD-SYSTEM	179.000,-
32 MB MSX HD-SYSTEM	195.000,-
21 MB MSX HD-SYSTEM	201.000,-

HARD DISK SYSTEMS (DISCOS DUROS MSX)

Sistema	Precio
MSX-SCSI 2/1 LAN (49 MB HDD & 2 HDI)	163.000,-
MSX-SCSI 3/1 LAN (49 MB HDD & 3 HDI)	133.000,-
MSX-SCSI 4/1 LAN (49 MB HDD & 4 HDI)	123.000,-
MSX-SCSI 5/1 LAN (49 MB HDD & 5 HDI)	114.000,-
MSX-SCSI 6/1 LAN (49 MB HDD & 6 HDI)	105.000,-
MSX-SCSI 7/1 LAN (49 MB HDD & 7 HDI)	94.000,-

SCSI : Small Computer Standard Interface. HDI : Hard Disk Interface.
HDD : Hard Disk Drive. MB : Megabyte (1024 Kb)

KITS COMPONENTES SISTEMAS MSX-DISCO DURO

Componente	Precio
Seagate ST 125 N-0 21 MB 40 ms 3.5 4 Hds	42.000,-
Seagate ST 138 N-0 32 MB 40 ms 3.5 4 Hds	46.000,-
Seagate ST 157 N-0 49 MB 28 ms 3.5 6 Hds	56.000,-
Seagate ST 177 N-0 61 MB 24 ms 3.5 5 Hds	69.000,-
Seagate ST 1096 N-0 84 MB 24 ms 3.5 7 Hds	76.000,-
Seagate ST 1201 N-0 172 MB 15 ms 5.25 5 Hds	130.000,-
Caja Externa para MSX HARD DISK sin alimentación	4.000,-
Caja Externa para MSX HARD DISK con alimentación	28.000,-
MSX SCSI HARD DISK INTERFACE	20.000,-

LIBROS & PUBLICACIONES MSX

Título	Precio
MSX-D.O.S 2 Operating System Manual (English)	4.000,-
MSX-2 HARDWARE REFERENCE MANUAL	9.000,-
Specification of System Call of MSX DISK SYSTEM	1.500,-
MSX RED BOOK	3.500,-
R-800 COMMAND TABLE	1.000,-
V9938 MSX VIDEO TECHNICAL DATA BOOK	3.000,-
V9958 MSX VIDEO TECHNICAL DATA BOOK	3.000,-
V9978 TECHNICAL SHEET	1.000,-
YM2413 MSX AUDIO TECHNICAL DATA BOOK	2.000,-
DYNAMIC PUBLISHER MANUAL DE USUARIO	2.000,-

MSX TURBO-R FS-A1GT

12-91

FS-A1GT
価格9万9800円[税別]
11月1日発売

Los nuevos TURBO-R representan el último avance mundial en el standard MSX, incluyendo... ¡Dos procesadores!.

Junto con su videoprocesador, que le permite visualizar hasta 19.286 colores simultáneamente, su sintetizador de sonido con 9 canales de calidad PCM, y sus 512 kB de RAM de usuario hacen de él, uno de los ordenadores más completo del sector " Home Computer".

Aparte de sus juegos, que son de los mejores de entre todos los actuales, está su facilidad para digitalizar, titular y realizar montajes de vídeo. Además, sus dos potentes procesadores, le permiten manejar programas profesionales, a toda velocidad. Esto, junto con la posibilidad de entender ficheros del standard PC y su fácil manejo, le hacen el ordenador ideal para el hogar.

Por supuesto, le sirven todos los programas y periféricos de sus hermanos pequeños.

Pídalo en su distribuidor habitual y/o solicite más información en:



Alfonso I, 28 • 50003 ZARAGOZA
Telf./Fax (03) (976) 299060
Apdo. Correos 7037 • 50080 ZARAGOZA

DATOS TÉCNICOS Turbo-R

CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS
- AC 220 V (10 %) 50 / 60 Hz.
- DC 3 V (2 baterías R6).
- Consumo : 21 W.

DIMENSIONES Y PESO
425 x 292 x 89 mm.
3.7 Kg.

PROCESADORES (8 / 16 bits)
- Z 80B (4 MHz) / R800 (28.4 MHz).
- VDP 9958 (Vídeo).
- YM 2413 (FM), T9769 (PSG).

MEMORIA
- ROM 1936 Kb.
- USER RAM 256 / 512 Kb.
- VÍDEO RAM 128 / 192 Kb.

CHIP DE VÍDEO
- Sprites 32 x 24 / 40 x 24 / 80 x 24.
- Resolución 19.286 colores (512 x 212).

CHIPS DE SONIDO
- PSG : 3 canales.
- PCM : 9 canales (síntesis PCM).
  64 sonidos y 16 ritmos predefinidos.

FLOPPY DISK DRIVE
- 3.5" . 1 Mb (720 kB formateado).

INTERFACES
- 2 slot MSX.
- Port impresora centronics.
- 2 Ports joystick, ratón, paddle, tableta, etc..
- Salida video: RGB analógica (euroconector)
  Y/C (S-VHS).
- Microfono y jack para digitalización.
- Interface MIDI.

CONFIGURACIÓN
- Unidad de disco integrada de 3.5".
- Sistemas operativos MSX DOS y DOS 2
- MSX- BASIC V. 4.0
- MSX DISK BASIC V. 1.0 y V. 2..0
- MSX MUSIC y MSX AUDIO
- MSX VIEW (Rom).
- Demostración gráfico-musical.

PERIFÉRICOS
MODULADOR RF / VÍDEO
Permite conectarlo a un TV normal.
RATÓN ALTA RESOLUCIÓN.
2 UNIDAD 3.5 " D.D.
DISCO DURO 20 / 40 / 192 MEGAS.
DIGITALIZADOR DE VÍDEO.
SCANNER MANUAL 300 Dpi.
IMPRESORAS COLOR 24 AGUJAS.
IMPRESORAS LASER.
INTERFAZ RS 232-C.
MODEM 1200 / 2400 Bps.
Y otros más.....